

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features a red 'N' followed by 'GAGE' in white. The background consists of a dark grey grid that recedes into a circular tunnel-like effect, creating a sense of depth. A horizontal band of red and orange lines with a jagged, circuit-like edge cuts across the middle of the image.

N-GAGE

Podrobná uživatelská příručka

NOKIA

CE 168

PROHLÁŠENÍ O SHODĚ

My, společnost NOKIA CORPORATION, v rámci své jediné odpovědnosti prohlašujeme, že se produkt NEM-4 shoduje s ustanoveními následující směrnice: 1999/5/EC.

Kopii Prohlášení o shodě naleznete na adrese

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003 Nokia. Všechna práva vyhrazena.

Reprodukce, přenos, distribuce nebo ukládání obsahu tohoto dokumentu nebo libovolné jeho části v jakékoli formě je povoleno pouze po předchozím písemném svolení společnosti Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People a N-Gage jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Nokia Corporation. Ostatní zmiňované produkty a názvy společností mohou být ochrannými známkami nebo obchodními názvy svých odpovídajících vlastníků.

Nokia tune je zvuková značka společnosti Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

POUŽÍVÁNÍ TOHOTO VÝROBKU JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM, KTERÝ JE V SOULADU S VIZUÁLNÍM STANDARDEM MPEG-4, JE ZAKÁZÁNO, S VÝJIMKOU POUŽÍVÁNÍ, KTERÉ SE PŘÍMO VZTAHUJE K (A) DATŮM NEBO INFORMACÍM (I) VYTVOŘENÝCH ZÁKAZNÍKEM A BEZPLATNĚ ZÍSKANÝCH OD ZÁKAZNÍKA, KTERÝ TÍMTO NEJEDNÁ V RÁMCI PODNIKATELSKÉ ČINNOSTI, A (II) POUZE PRO OSOBNÍ POUŽITÍ; A (B) JINÉMU POUŽITÍ, NA KTERÉ SPECIFICKY A SAMOSTATNĚ POSKYTLA LICENCI SPOLEČNOST MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (I) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (II) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia se řídí politikou neustálého vývoje. Nokia si vyhrazuje právo provádět změny a vylepšení u všech výrobků popsaných v tomto dokumentu bez předchozího oznámení. Společnost Nokia není za žádných okolností zodpovědná za jakoukoli ztrátu dat nebo příjmů ani za zvláštní, náhodné, následné či nepřímé škody způsobené jakýmkoli způsobem.

Obsah tohoto dokumentu je dodáván "TAK JAK JE". Kromě zákonných požadavků se ve vztahu k přesnosti, spolehlivosti ani obsahu tohoto dokumentu neposkytují žádné vyjádření ani předpokládané záruky včetně, nikoli však pouze, předpokládaných záruk prodejnosti a vhodnosti pro daný účel. Společnost Nokia si vyhrazuje právo kdykoli a bez předchozího upozornění tento dokument revidovat nebo ukončit jeho platnost.

Dostupnost určitých produktů se může lišit podle oblastí. obraťte se na nejbližšího prodejce společnosti Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361517

2. vydání CS

Obsah

Pro Vaši bezpečnost.....	7
---------------------------------	----------

Obecné informace	9
-------------------------------	----------

Pohotovostní režim.....	9
Menu	11
Seznamy voleb	12
Online nápověda	12
Navigační řádek - svislý pohyb	12
Obecné akce pro všechny aplikace	13
Ovládání hlasitosti	14
Připojení a používání dodaných kabelů	15
Sdílená paměť.....	16

Používání herní konzoly jako telefonu.....	17
---	-----------

Volání	17
Přijmutí hovoru	19
Protokol - Výpis volání a protokol	21
Adresář SIM	25
Paměťová karta.....	26

Hry	29
------------------	-----------

Spuštění hry.....	29
Spuštění hry pro dva hráče	29

Spuštění hry pro více hráčů	30
-----------------------------------	----

Hudební přehrávač a rádio	31
--	-----------

Hudební přehrávač	31
Rádio.....	33
Používání rádia	34

Nastavení	40
------------------------	-----------

Změna obecných nastavení.....	40
Nastavení přístroje	40
Nastavení hovoru	42
Nastavení připojení	43
Datum a čas.....	48
Zabezpečení.....	49
Blok. hovorů(síťová služba)	52
Síť	53
Nastavení příslušenství.....	53

Kontakty.....	54
----------------------	-----------

Vytváření kontaktních karet.....	54
Kopírování kontaktů mezi	
SIM kartou a pamětí herní konzoly	54
Úprava kontaktních karet	55
Zobrazení kontaktní karty	56

Správa skupin kontaktů.....	59
Import dat.....	60

Obrázky a otisk obrazovky 61

Obrázky	61
Otisk obrazovky	64

RealOne Player™ 66

Media Guide	67
Přehrávání média souborů.....	67
Odeslání média souborů.....	68
Změna nastavení.....	68

Zprávy..... 70

Zprávy - Obecné informace	71
Psaní textu	72
Vytvoření a odeslání nových zpráv	75
Složka Přijaté - přijímání zpráv	80
Mé složky	83
Schránka.....	84
K odeslání.....	87
Zobrazení zpráv v SIM kartě.....	88
Informační služba (síťová služba).....	88
Editor příkazů služby.....	88
Nastavení zpráv	89

Profily..... 94

Změna profilu.....	94
--------------------	----

Přizpůsobení profilů	94
Profil Offline.....	95

Kalendář..... 97

Vytvoření záznamu v kalendáři.....	97
Nastavení signalizace kalendáře	100
Odeslání záznamů z kalendáře	100
Import dat.....	100

Extra a Média..... 101

Oblíbené	101
Úkoly	102
Kalkulačka.....	102
Konvertor	103
Poznámky.....	104
Hodiny.....	104
Skladatel.....	105
Rekordér.....	106

Služby (XHTML) 107

Základní kroky pro získání přístupu.....	107
Nastavení přístroje pro používání prohlížeče	107
Postup připojení	108
Zobrazení záložek.....	109
Procházení	109
Stahování	111
Ukončení spojení.....	112
Nastavení prohlížeče	112

Aplikace (Java™) 113

Instalování Java aplikací 113

Nastavení Java aplikace 115

**Správce – instalování aplikací
a softwaru 116**

Instalace softwaru 117

Odebrání softwaru 118

Zobrazení využití paměti 118

Možnosti připojení 119

Připojení přes Bluetooth 119

Připojení herní konzoly k počítači 124

Vzdálená synchronizace 124

Odstraňování problémů 127

Otázky a odpovědi 127

Informace o bateriích 131**Péče a údržba 132****Důležité bezpečnostní informace 133****Rejstřík 137**

Pro Vaši bezpečnost

Seznamte se s těmito jednoduchými pravidly. Jejich porušování může být nejenom nebezpečné, ale i protizákonné. Podrobnější bezpečnostní informace naleznete v této příručce.

Při používání funkcí tohoto produktu neporušujte vlastnická práva a dodržujte všechny zákony.



Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.



BEZPEČNOST SILNIČNÍHO PROVOZU PŘEDEVŠÍM Za jízdy nadržte přístroj v ruce.



INTERFERENCE Při provozu bezdrátového přístroje může docházet k interferencím, které nepříznivě ovlivňují jeho funkci.



BĚHEM POBYTU VE ZDRAVOTNICKÝCH ZAŘÍZENÍCH TELEFON VYPNĚTE Dodržujte všechna místní pravidla a nařízení. V blízkosti lékařských přístrojů a zařízení přístroj vždy vypněte.



V LETADLE TELEFON VŽDY VYPNĚTE Bezdrátové přístroje mohou v letadle způsobit interference.



VYPNĚTE PŘI DOPLŇOVÁNÍ PALIVA

Nepoužívejte přístroj na čerpacích stanicích. Nepoužívejte jej v blízkosti pohonných hmot a jiných hořlavín.



V BLÍZKOSTI MÍST, KDE JE PROVÁDĚN ODSTŘEL, PŘÍSTROJ VYPNĚTE

Přístroj nepoužívejte v blízkosti míst, kde je prováděn odstřel. Dodržujte příslušná pravidla a nařízení.



POUŽÍVEJTE PŘÍSTROJ ZPŮSOBEM, PRO KTERÝ JE KONSTRUOVÁN

Používejte jej pouze v normální poloze, jak je uvedeno v příručce. Zbytečně se nedotýkejte jeho antény.



KVALIFIKOVANÝ SERVIS Instalovat a opravovat přístroj a jeho příslušenství smí pouze kvalifikovaný servis.



PŘÍSLUŠENSTVÍ A BATERIE Používejte pouze schválené příslušenství a baterie. Nepřipojujte nekompatibilní produkty.



ODOLNOST PROTI VODĚ Přístroj není odolný vůči vodě. Udržujte přístroj v suchém prostředí.





ZÁLOŽNÍ KOPIE Nezapomeňte zálohovat všechny důležité informace.



PŘIPOJENÍ K JINÉMU ZAŘÍZENÍ Před připojením k jinému zařízení si pečlivě přečtěte bezpečnostní informace v uživatelské příručce tohoto zařízení. Nepřipojujte nekompatibilní produkty.



TÍŠŇOVÁ VOLÁNÍ Ověřte, zda je přístroj zapnutý, a zda se nachází v místě s pokrytím službami sítě. Vymažte displej potřebným počtem stisknutí tlačítka  (například pro ukončení hovoru, ukončení funkce menu apod.). Zadejte tísňové číslo a stiskněte . Udejte svou polohu. Neukončujte novor, dokud k tomu nejste vyzváni.

Síťové služby

Bezdrátový přístroj, popisovaný v této příručce, je schválen pro použití v sítích EGSM 900 a GSM 1800 a 1900.

Některé funkce obsažené v této příručce se nazývají Síťové služby. Jsou to speciální služby nabízené provozovatelem bezdrátové služby. Před tím, než některé z těchto služeb sítě využijete, je musíte předplatit u Vašeho provozovatele

síťových služeb a získat od něj informace o jejich používání.



Poznámka: Některé sítě nemusejí podporovat všechny speciální znaky konkrétních jazyků nebo služby.

Nabíječky a příslušenství



Poznámka: Před použitím s tímto přístrojem zkontrolujte číslo modelu nabíječky. Tento přístroj smí být při používání napájen pouze nabíječkami ACP-12, LCH-9 a LCH-12.



VÝSTRAHA! Používejte pouze baterie, nabíječky a příslušenství schválené společností Nokia pro použití s tímto modelem přístroje. Používání jiných typů může způsobit zrušení osvědčení nebo záruk, vztahujících se na přístroj, a může být i nebezpečné.

Informace o dostupnosti schváleného příslušenství získáte u Vašeho prodejce.

Jestliže odpojíte napájecí kabel od libovolného příslušenství, vždy uchopte a zatáhněte za konektor, ne za kabel.

1. Obecné informace


Mobilní herní konzola Nokia N-Gage™ poskytuje kromě funkcí, které jsou užitečné při každodenním používání, jako je například Telefon, přehrávač RealOne Player™, Zprávy, Hodiny, Budík, Kalkulačka a Kalendář, ještě funkce Hry a Hudba.

Štítky v prodejním balení

- Štítky dodané v prodejním balení obsahují informace důležité pro servis a pro účely související s podporou zákazníka. V prodejním balení jsou rovněž uvedeny pokyny k použití těchto štítků.

Pohotovostní režim

Následující indikátory jsou zobrazeny v případě, že je přístroj připraven k použití a na displeji nejsou uživatelem zadány žádné znaky. Tento stav se nazývá 'pohotovostní režim'.

A Představuje sílu signálu celulární sítě v místě, na kterém se nacházíte. Čím je signál silnější, tím je sloupec vyšší. Symbol antény nad **A** je nahrazen symbolem GPRS , pokud je *GPRS připojení* nastaveno na *Je-li dostupné* a v síti nebo používané buňce je připojení k dispozici. Viz '*Paketový datový přenos (General Packet Radio Service - GPRS)*' na str. 44 a '*GPRS*' na str. 48.

B Zobrazení digitálních nebo analogových hodin.

Viz rovněž nastavení pro '*Datum a čas*' na str. 48 a nastavení pro



Pohotovostní režim →


Obrázek na pozadí na str. 41.


C Indikuje celulární síť, ve které se přístroj v současné chvíli používá.

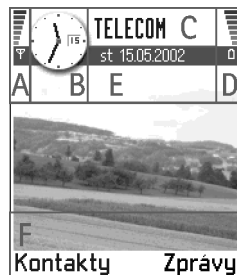
D Indikuje úroveň nabití baterie. Čím je baterie více nabitá, tím je sloupec vyšší.

E Navigační řádek: zobrazí aktuálně aktivní profil. Je-li zvolen profil *Normální*, je místo názvu profilu zobrazeno aktuální datum. Podrobnější informace, viz '*Navigační řádek - svislý pohyb*' na str. 12 a '*Profily*' na str. 94.

F Zobrazí aktuální klávesové zkratky přiřazené výběrovým klávesám  a .

 **Tip!** Můžete změnit klávesové zkratky výběrových kláves i obrázek na pozadí. Viz nastavení pro '*Pohotovostní režim*' na str. 9.


 **Poznámka:** Herní konzola má spořič displeje. Je-li doba nečinnosti delší než pět minut, displej se vymaže





a zobrazí se spořič displeje. Viz str. 41. Spořič displeje deaktivujete stisknutím libovolného tlačítka.


Indikátory akcí


Je-li herní konzola v pohotovostním režimu, mohou být na displeji zobrazeny některé z následujících ikon:

 - Indikuje novou přijatou zprávu ve složce Přijaté aplikace Zprávy. Jestliže indikátor bliká, je paměť v přístroji zaplněná a musíte vymazat některá data. Podrobnější informace naleznete v kapitole 'Málo místa v paměti' na str. 127.

 - Indikuje novou přijatou zprávu el. pošty (síťová služba).

 - Oznamuje přijetí jedné nebo několika hlasových zpráv. Viz 'Volání Vaší hlasové schránky' na str. 18.



 - Indikuje zprávu připravenou na odeslání ve složce K odeslání. Viz str. 71.



 - Je zobrazen, pokud u aktuálního profilu byla funkce *Ohláš. přích. hovoru* nastavena na *Tichý* a *Tón ohlášení zprávy* na *Vypnuto*. Viz 'Profil' na str. 94.


 - Indikuje uzamknutou klávesnici přístroje.

 - Indikuje aktivní budík. Viz 'Hodiny' na str. 104.

 - Indikuje, že je aktivní Bluetooth. Upozorňujeme, že při datovém přenosu přes Bluetooth je zobrazeno .

 - Indikuje, že všechny hovory do přístroje jsou přeměrovány.  - Indikuje, že všechny hovory do



přístroje jsou přeměrovány do hlasové schránky. Viz 'Nastavení přeměrování hovorů' na str. 21. Používáte-li dvě telefonní linky, je indikátor pro přeměrování na první lince  a na druhé lince . Viz 'Použitá linka (síťová služba)' na str. 42.


 - Indikuje, že můžete volat pouze prostřednictvím linky 2 (síťová služba). Viz 'Použitá linka (síťová služba)' na str. 42.


Indikátory datového připojení

- Jestliže některá aplikace navazuje datové spojení, jeden z níže uvedených indikátorů v pohotovostním režimu bliká.
- Je-li indikátor zobrazen nepřerušovaně, je připojení aktivní.


 pro datové volání,  pro vysokorychl. datové volání,

 je zobrazeno místo symbolu antény, pokud je aktivní GPRS spojení.  je zobrazeno, jestliže je GPRS spojení v průběhu hlasových hovorů přerušeno.

 pro faxové volání,

 pro připojení přes Bluetooth.





Menu


- Stisknutím  (tlačítko Menu) otevřete hlavní mřížku Menu. V Menu máte přístup ke všem aplikacím v herní konzole.

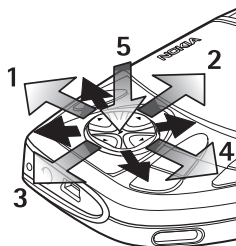
Volby v Menu: *Otevřít, Seznam / Mřížka, Přesunout, Přesun. do složky, Nová složka, Návoděda a Konec.*




Procházení v Menu


- Pro pohyb v Menu stiskněte ovládací tlačítko nahoře , dole , vlevo  nebo vpravo .

 **Poznámka:** Při hraní her můžete ovládací tlačítko použít i pro diagonální pohyb.




Otevření aplikací nebo složek



- Vyhledejte aplikaci nebo složku a stisknutím ovládacího tlačítka uprostřed  (znázorněno modrou šipkou 5) ji otevřete.

 **Tip!** Chcete-li zobrazit aplikace v podobě seznamu, zvolte **Volby** → *Seznam*.

Zavření aplikací

- Pro návrat do pohotovostního režimu stiskněte podle potřeby několikrát tlačítko **Zpět** nebo zvolte **Volby** → *Konec*.

Podržíte-li stisknuté tlačítko , herní konzola se vrátí do pohotovostního režimu a aplikace zůstane otevřená na pozadí.

 **Poznámka:** Stisknutí  vždy ukončí hovor, i když je na displeji zobrazena jiná aktivní aplikace.

Pokud vypnete herní konzolu, aplikace se ukončí a veškerá neuložená data se automaticky uloží.



Změna uspořádání Menu

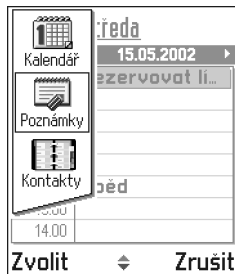
Položky Menu můžete uspořádat libovolným způsobem. Méně často používané aplikace můžete přesunout do složky a naopak, často používané aplikace můžete ze složek přesunout do mřížky Menu. Můžete vytvořit rovněž vlastní složky.


- Vyhledejte položku, kterou chcete přesunout, a zvolte **Volby** → *Přesunout*. Vedle aplikace se zobrazí značka.

- 2 Přemístěte se na místo, na které chcete aplikaci přesunout, a stiskněte **OK**.

Přepínání mezi aplikacemi

Máte-li otevřeno více aplikací a chcete přepnout z jedné do jiné: Podržte stisknuté tlačítko  (tlačítko Menu). Otevře se okno pro přepínání aplikací se seznamem aktuálně otevřených aplikací. Vyhledejte požadovanou aplikaci a stisknutím  ji aktivujte.





 **Poznámka:** Je-li v herní konzole málo volné paměti, přístroj může některé aplikace ukončit. Před zavřením aplikace přístroj uloží všechna neuložená data.

Seznamy voleb


Volby

V této Uživatelské příručce naleznete příkazy ze seznamu Volby. V těchto seznamech jsou uvedeny příkazy dostupné v různých zobrazeních a situacích.

 **Poznámka:** Dostupné příkazy se liší v závislosti na otevřeném zobrazení.

 **Tip!** V některých situacích se po stisknutí ovládacího tlačítka zobrazí krátký seznam voleb s dostupnými hlavními příkazy pro dané zobrazení.


Online nápověda

Herní konzola Nokia N-Gage má online nápovědu. K ní máte přístup z libovolné aplikace, která má seznam **Volby**. Stisknutím tlačítka  otevřete seznam **Volby**.







Navigační řádek – svislý pohyb

V navigačním řádku můžete vidět:


- malé šipky nebo záložky, podle kterých zjistíte, že jsou k dispozici další zobrazení, složky nebo soubory, ke kterým máte přístup.
- indikátory úprav, viz 'Psaní textu' na str. 72.
- další informace, například na obrázku **2/14** znamená, že zobrazený obrázek je druhý z celkem 14 obrázků ve složce. Stisknutím  zobrazíte následující obrázek.




Obecné akce pro všechny aplikace

- **Otevření položek pro zobrazení** – Při prohlížení seznamu složek nebo souborů otevřete vyhledanou položku stisknutím ovládacího tlačítka nebo stisknutím **Volby** → *Otevřít*.
- **Upravení položek** – Položku, jejíž obsah chcete upravit, musíte někdy nejprve zobrazit a teprve poté můžete zvolit **Volby** → *Upravit*.
- **Přejmenování položek** – Pokud chcete přejmenovat soubor nebo složku, vyhledejte ji a zvolte **Volby** → *Přejmenovat*.
- **Vymazání nebo odstranění položek** – Vyhledejte položku a stiskněte **Volby** → *Odstranit* nebo stiskněte . Při mazání více položek najednou je musíte nejdříve označit. Viz následující bod: 'Označení položky'.
- **Označení položky** – V seznamu můžete položku označit několika způsoby.
 - Chcete-li volit položky postupně, vyberte položku a zvolte **Volby** → *Označit/Odznačit* → *Označit* nebo stiskněte  současně s tlačítkem pro procházení. Vedle položky se zobrazí značka.
 - Pro vybrání všech položek v seznamu zvolte **Volby** → *Označit/Odznačit* → *Označit vše*.
- **Označení více položek** – Podržte stisknuté tlačítko  a současně stiskněte ovládací tlačítko nahoru nebo dolů. Současně s posouváním výběru se vedle položek zobrazují značky. Výběr ukončíte tak, že nejprve uvolníte ovládací tlačítko a poté uvolníte .

Po zvolení všech požadovaných položek je můžete přesunout nebo vymazat zvolením **Volby** → *Přesun. do složky* nebo *Odstranit*.


- Chcete-li odznačit položku, vyberte ji a zvolte **Volby** → *Označit/Odznačit* → *Odznačit* nebo stiskněte  současně s ovládacím tlačítkem.
- **Vytváření složek** – Při vytváření nové složky stiskněte **Volby** → *Nová složka*. Budete vyzváni k zadání názvu složky (max. 35 znaků).
- **Přesouvání položek do složky** – Chcete-li přesunout položky do složky nebo mezi složky, zvolte **Volby** → *Přesun. do složky* (není zobrazeno, pokud není žádná složka k dispozici). Jestliže zvolíte *Přesun. do složky*, otevře se seznam dostupných složek a zobrazí se rovněž základní úroveň aplikace (pro přesun položky mimo složku). Zvolte požadované umístění pro přesouvanou položku a stiskněte **OK**.

 **Tip!** Informace o vkládání textu a čísel, viz 'Psaní textu' na str. 72.



Hledání položek

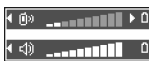
Pomocí vyhledávacího pole můžete hledat jméno, soubor, složku nebo klávesovou zkratku. V některých situacích není vyhledávací pole zobrazeno automaticky. V takovém případě jej můžete aktivovat zvolením **Volby** → *Hledat* nebo zahájením zadávání znaků.




- 1 Hledáte-li položku, začněte zadávat text do vyhledávacího pole. Herní konzola okamžitě začne hledat odpovídající položky a přesunuje výběr na nejvhodnější položku. Pro přesnější vyhledávání zadejte více písmen a výběr se začne posunovat na položku, která zadaným znakům nejvíce odpovídá.
- 2 Po nalezení správné položky ji otevřete stisknutím .

Ovládání hlasitosti

V průběhu aktivního hovoru nebo při poslechu zvuku z telefonu zvýšíte nebo snížíte hlasitost stisknutím  nebo .



Ikonky hlasitosti:

 - pro režimy sluchátka a headsetu,

 - pro režim handsfree.




Tip! S dodaným headsetem můžete herní konzolu použít pro volání, hry nebo poslech hudby.

Reproduktor

Herní konzola má reproduktor, který je použit v handsfree režimu. Reproduktor najdete na obrázku tlačítek a částí ve Stručné příručce. Reproduktor umožňuje hovořit do přístroje a poslouchat jej z krátké vzdálenosti, bez nutnosti držet jej u ucha. Můžete jej například nechat položený na stole. Reproduktor je možné používat při telefonickém hovoru, při používání zvukových aplikací a při zobrazování multimediálních zpráv. RealOne Player™ používá při přehrávání videa reproduktor standardně. Reproduktor usnadňuje používání jiných aplikací v průběhu hovoru.

Aktivování reproduktoru

Chcete-li v průběhu hovoru přepnout na používání reproduktoru (režim handsfree), stiskněte **Volby** → *Aktiv. reproduktor*. Zazní tón, v navigačním řádku se zobrazí  a změní se indikátor hlasitosti.



DŮLEŽITÉ! Používáte-li reproduktor, nedržte přístroj u ucha, protože zvuk je velmi hlasitý.

Reproduktor je nutné zapnout samostatně pro každé volání, ale zvukové aplikace jako Skladatel nebo Rekordér používají reproduktor standardně.

Vypnutí reproduktoru

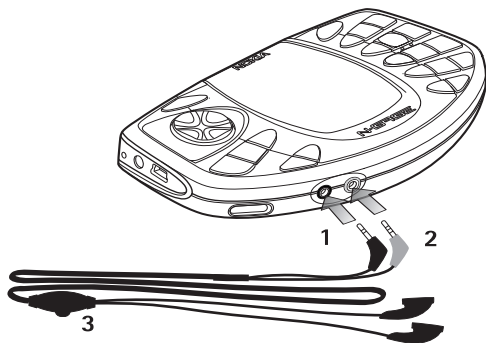
- Máte-li aktivní hovor nebo je přehrávána hudba, zvolte **Volby** → *Aktivovat telefon*.

Připojení a používání headsetu

Dodaným headsetem HDD-2 můžete poslouchat integrované FM rádio nebo Hudební přehrávač v herní konzole. Chcete-li volat, použijte klávesnici. Po navázání hovoru můžete použít headset pro svou konverzaci.

Připojení headsetu HDD-2

Vložte konec černého kabelu headsetu do konektoru (1) v herní konzole. Podobně, vložte konec šedého kabelu headsetu do konektoru (2).



Kabel headsetu plní funkci antény rádia, takže jej nechte volně uložený.

⚠ VÝSTRAHA! Hlasitý poslech hudby může způsobit poškození sluchu. Chcete-li nastavit hlasitost headsetu připojeného k herní konzole, stiskněte nebo .

⚠ VÝSTRAHA! Při používání headsetu je snížena schopnost vnímat zvuk z okolí. Nepoužívejte headset, pokud to může ohrozit Vaši bezpečnost.

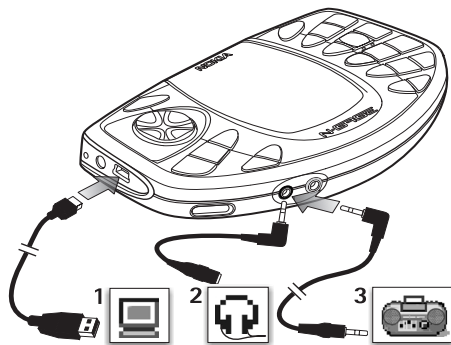
Použití headsetu k přijmutí hovorů


Chcete-li přijmout hovor pomocí headsetu, stiskněte ovládací tlačítko (3), které se nachází v mikrofonové části headsetu. Viz 'Připojení headsetu HDD-2' na str. 15. Hovor ukončíte dalším stisknutím tohoto tlačítka.

Připojení a používání dodaných kabelů


V prodejním balení obdržíte dva kabely, které můžete s přístrojem použít.

- 1 Pomocí dodaného audio kabelu ADE-2 (3) můžete herní konzolu připojit ke kompatibilnímu externímu audio systému (například CD přehrávači).




 **Poznámka:** Nahrávání by mělo být monitorováno ze zásuvky headsetu na externím přístroji. Nastavte hlasitost na externím přístroji tak, aby nedocházelo ke zkreslení.

- 2 Pro práci se zvukovými soubory můžete použít aplikaci Nokia Audio Manager. Pomocí dodaného kabelu DKE-2 USB Mini (1) můžete připojit herní konzolu ke kompatibilnímu PC. Podrobnější informace naleznete v kapitole '[Nokia Audio Manager](#)' na str. 35.


 **Poznámka:** Je-li připojen USB kabel, Hudební přehrávač ani jiná aplikace nemají přístup do paměťové karty. Po odpojení USB kabelu je paměťová karta dostupná pro všechny aplikace.

- 3 Pomocí dodaného kabelu adaptéru ADA-2 (2) můžete k herní konzole připojit vlastní sluchátka.

 **DŮLEŽITÉ!** Aplikaci Nokia Audio Manager z CD-ROMu nainstalujte na PC ještě před připojením dodaného kabelu DKE-2 USB Mini-B.

Sdílená paměť

Následující funkce herní konzoly používají sdílenou paměť: hry, kontakty, textové zprávy, multimediální zprávy, obrázky a vyzváněcí tóny, RealOne Player™, Kalendář a Úkoly nebo instalovatelné aplikace. Použitím některé z těchto funkcí se zmenšuje dostupná paměť pro ostatní funkce. To se projeví zejména při intenzivním použití těchto funkcí. Například mnoho nainstalovaných her nebo uložených obrázků může zcela zaplnit sdílenou paměť, takže se na displeji přístroje může zobrazit zpráva o zaplněné paměti. V takovémto případě odstraňte některé hry, obrázky nebo jiné položky ze sdílené paměti.

 **Poznámka:** Hudební skladby jsou ukládány v paměťové kartě, takže nepoužívají sdílenou paměť herní konzoly.



2. Používání herní konzoly jako telefonu

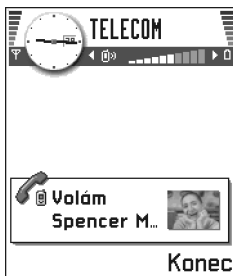
Volání

- 1 V pohotovostním režimu zadejte telefonní číslo, včetně předčísli. Stisknutím nebo pohybujte kurzorem. Stisknutím odstraníte číslo.

- Při mezinárodních hovorech zadejte dvojím stisknutím mezinárodní prefix (znak + nahrazuje mezinárodní přístupový kód) a poté zadejte kód země, předčísli (bez první číslice 0) a tel. číslo.

Poznámka: Hovory, které jsou zde popisované jako mezinárodní, mohou být v určitých případech prováděny i mezi regiony stejné země.

- 2 Stisknutím telefonní číslo vytočíte.
- 3 Stisknutím ukončíte hovor (nebo zrušíte pokus o navázání hovoru).



Tip! Chcete-li nastavit hlasitost v průběhu hovoru, stiskněte pro zvýšení nebo pro snížení hlasitosti.

Poznámka: Stisknutí vždy ukončí hovor, i když je aktivní jiná aplikace.




Informace o volání s pomocí hlasových záznamů, viz 'Volání vyslovením hlasového záznamu', str. 57.

Volání s pomocí adresáře Kontaktů

- 1 Chcete-li otevřít adresář Kontakty, zvolte **Menu** → **Kontakty**.
- 2 Pro vyhledání kontaktu procházejte k požadovanému jménu. Nebo zadejte první písmeno jména. Automaticky se otevře vyhledávací pole a seznam odpovídajících kontaktů.
- 3 Stisknutím zahájíte vytáčení. Má-li kontakt uloženo více tel. čísel, vyhledejte požadované číslo a stisknutím zahájíte vytáčení.

Volání Vaší hlasové schránky

Hlasová schránka (síťová služba) je vlastně záznamník, ve kterém Vám volající může nechat hlasovou zprávu.


- V pohotovostním režimu můžete volat hlasovou schránku stisknutím  a poté  nebo podržením stisknutého tlačítka .
- Vyzve-li herní konzola k zadání čísla hlasové schránky, zadejte jej a stiskněte **OK**. Toto číslo můžete získat od Vašeho operátora.

Viz rovněž 'Nastavení přesměrování hovorů' na str. 21.


Každá telefonní linka může mít své vlastní číslo hlasové schránky, viz 'Použitá linka (síťová služba)' na str. 42.




Změna tel. čísla hlasové schránky

Chcete-li změnit tel. číslo Vaší hlasové schránky, otevřete **Menu**→**Nástroje**→**Hlasová schránka** a zvolte **Volby**→**Změnit číslo**. Zadejte číslo (získáte jej u operátora) a stiskněte **OK**.

 **Tip!** Je-li Vaší hlasovou schránkou vyžadováno zadání hesla při každém jejím zavolání, můžete za číslo hlasové schránky zadat DTMF číslo. Takto bude heslo do schránky přeneseno při každém jejím zavolání. Například v čísle +44123 4567p1234# je 1234 heslo a znak 'p' vkládá pauzu přibližně 2 sekundy před nebo mezi DTMF znaky.

Zrychlená volba telefonního čísla

 Chcete-li zobrazit mřížku zrychlené volby, otevřete **Menu**→**Nástroje**→**Zr. volba**.

- 1 Přiřazení tel. čísla některému z tlačítek zrychlené volby ( - ) viz 'Přiřazení tlačítek zrychlené volby' na str. 58.
- 2 Nastavte funkci **Menu**→**Nástroje**→**Nastavení hovoru**→**Zrychlená volba** na *Zapnuta*. Volání čísla: V pohotovostním režimu stiskněte odpovídající tlačítko zrychlené volby a poté stiskněte , dokud se nezahájí vytáčení čísla.



Konferenční hovor


Konferenční hovor je síťová služba, která umožňuje vstoupit až šesti volajícím (včetně pořádajícího) do společného hovoru.

- 1 Zavolejte prvnímu účastníkovi.
- 2 Pro zavolání novému účastníkovi zvolte **Volby**→**Nový hovor**. Zadejte nebo vyhledejte v paměti tel. číslo nového účastníka konferenčního hovoru a stiskněte **OK**. První hovor je automaticky držen.
- 3 Po přijmutí nového hovoru volanou osobou připojte prvního účastníka do konferenčního hovoru. Zvolte **Volby**→**Konference**.

- 4 Chcete-li přidat do hovoru dalšího účastníka, opakujte krok 2 a poté zvolte **Volby**→*Konference*→*Přidat do konf.*



- Chcete-li s jedním z účastníků hovořit samostatně: Zvolte **Volby**→*Konference*→*Soukromě*. Vyhledejte požadovaného účastníka a stiskněte **Soukromí**. Konferenční hovor je v herní konzole přesunut do držení a zatímco Vy hovoříte pouze s vybraným účastníkem, ostatní účastníci mohou nadále pokračovat v rozhovoru mezi sebou. Po skončení soukromého rozhovoru zvolte **Volby**→*Přidat do konf.* a vraťte se do konferenčního hovoru.
- Chcete-li odpojit některého účastníka z konferenčního hovoru, zvolte **Volby**→*Konference*→*Odpojit účastníka*, vyhledejte účastníka a zvolte **Odpojit**.


 **Tip!** Nejrychlejší způsob zavolání nového hovoru je zadání čísla a stisknutí  pro zahájení vytáčení. Hovor, který byl do této chvíle prováděn, je automaticky držen.

- 5 Pro ukončení aktivního konferenčního hovoru stiskněte .





Přijmutí hovoru


- Chcete-li přijmout příchozí hovor, stiskněte . Nebo pokud používáte dodaný headset, stiskněte ovládací tlačítko na headsetu.
- Pro ukončení hovoru stiskněte . Pokud používáte dodaný headset, stiskněte ovládací tlačítko na headsetu.

Nechcete-li hovor přijmout, stiskněte . Volající uslyší tón obsazené linky.

Při příchozím hovoru můžete rychle ztišit vyzváněcí tón stisknutím **Ticho**.




 **Tip!** Informace o nastavení tónů herní konzoly pro různá prostředí a různé situace, například když chcete, aby přístroj nevydával tóny, viz '*Profil*' na str. 94.

 **Poznámka:** Může se stát, že přístroj přiřadí tel. číslu nesprávné jméno. K tomu dojde, pokud tel. číslo volajícího není uloženo v Kontaktech, ale posledních sedm číslic čísla se shoduje s jinými čísly uloženými v Kontaktech. V takovém případě není identifikace volajícího správná.

 **Tip!** Všechny hovory najednou ukončíte zvolením **Volby**→*Ukončit vše* a stisknutím **OK**.

Služba pro hovory na lince (síťová služba)

Je-li funkce Služba hovorů na lince aktivována, bude Vás síť upozorňovat na nový příchozí hovor i v případě, že již jeden hovor provádíte. Viz 'Hovor na lince: (síťová služba)' na str. 42.

- Pro přijmutí hovoru na lince (v průběhu hovoru) stiskněte . První hovor je držen.
Pro přepínání mezi dvěma hovory stiskněte **Přepnout**.
- Pro ukončení aktivního hovoru stiskněte .
 **Tip!** Je-li aktivována funkce *Přesměrování hovorů* → *Je-li obsazeno*, například do Vaší hlasové schránky, způsobí odmítnutí příchozího hovoru jeho přesměrování. Viz 'Nastavení přesměrování hovorů' na str. 21.

Volby v průběhu hovoru

Mnoho voleb, které můžete použít v průběhu hovoru, jsou síťové služby. V průběhu hovoru stiskněte **Volby** pro přístup k některým z následujících funkcí:

Ticho nebo Nahlas, Ukončit akt. hovor, Ukončit vše, Do pořadí nebo Přijmout, Nový









hovor, Konference, Soukromí, Odpojit účastníka, Přijmout a Odmítnout.

Přepnout je použito pro přepnutí mezi aktivním a drženým hovorem.

Přepojit je použito pro propojení příchozího a drženého hovoru a odpojení se od obou hovorů.

Odeslat DTMF slouží pro odeslání řetězců kmitočtových tónů, například hesel nebo čísel bankovních účtů.

 **Slovník:** DTMF (kmitočtové) tóny jsou tóny slyšitelné při stisknutí tlačítek číslic na klávesnici telefonu. DTMF tóny Vám umožňují komunikovat například s hlasovými schránkami a počítačovými telefonními systémy:

- Číslice zadejte pomocí tlačítek  - . Každé stisknutí tlačítka generuje kmitočtový tón, který je přenášen v průběhu aktivního hovoru. Opakovaným stisknutím  vytvoříte: *, p (vloží přibližně 2 sekundovou pauzu před nebo mezi kmitoč. tóny) a w (při použití tohoto znaku není zbývající část tónu odeslána, dokud v průběhu hovoru znovu nestisknete **Odeslat**). Stisknutím  vytvoříte #.
- Pro odeslání tónu stiskněte **OK**.
 **Tip!** Sekvence DTMF tónů můžete uložit rovněž do kontaktní karty. Při volání kontaktu se Vám tato sekvence nabídne. Tóny DTMF přidejte k tel. číslu nebo do pole *DTMF* kontaktní karty.

Nastavení přesměrování hovorů

☞ Zvolte **Menu**→ **Nástroje**→ **Přesměr. hov.**

Je-li tato síťová služba aktivována, můžete přesměrovat příchozí hovory na jiné tel. číslo, například do Vaší hlasové schránky. Podrobnější informace získáte u poskytovatele služby.

- Zvolte jednu z voleb přesměrování, například zvolte *Je-li obsazeno* pro přesměrování hlasových hovorů, jestliže je Vaše tel. číslo obsazeno, nebo když odmítnete příchozí hovor.
- Zvolte **Volby**→ *Aktivovat* pro zapnutí přesměrování, *Zrušit* pro vypnutí přesměrování nebo *Ověřit stav* pro zjištění, zda je přesměrování aktivní nebo není.
- Chcete-li zrušit všechna aktivní přesměrování, zvolte **Volby**→ *Zrušit všech. přesm.*

Podrobnější informace o indikátorech přesměrování, viz 'Indikátory akcí' na str. 10.

☞ **Poznámka:** Ve stejnou chvíli nemůžete mít aktivní funkci blokování i přesměrování příchozích hovorů. Viz 'Blok. hovorů (síťová služba)' na str. 52.

Protokol – Výpis volání a protokol



☞ Zvolte **Menu**→ **Extra**→ **Protokol**.

V protokolu jsou uvedeny přehledné informace o telefonních hovorech, textových zprávách, paketovém datovém připojení (GPRS) a faxových nebo datových voláních registrovaných herní konzolou. Obecný protokol je možné filtrovat tak, aby byl zobrazen pouze určitý typ událostí. Na základě informací z protokolu je možné vytvořit nové kontaktní karty.

☞ **Poznámka:** Připojení do Vaší vzdálené schránky, ke středisku multimediálních zpráv nebo ke službě prohlížeče je v obecném protokolu komunikace zobrazeno jako datové volání nebo paketové datové připojení.

💡 **Tip!** Chcete-li zobrazit seznam odeslaných zpráv, otevřete **Zprávy**→ **Odeslané**.




Výpis posledních hovorů

☞ Zvolte **Menu**→ **Extra**→ **Protokol**→ *Poslední hov.*

Herní konzola registruje tel. čísla nepřijatých, přijatých a volaných čísel a přibližnou délku a cenu Vašich hovorů. Herní konzola registruje nepřijaté a přijaté hovory pouze

v případě, že síť podporuje tuto funkci, přístroj je zapnutý a nachází se v oblasti pokryté službami sítě.

Ikony:

-  pro nepřijatá,
-  pro přijatá a
-  pro volaná čísla.

Volby v zobrazení přijatých, nepřijatých a volaných čísel: *Volat, Použít číslo, Odstranit, Vymazat seznam, Přidat do Kontaktů, Náповěda a Konec*.

Nepřijaté a přijaté hovory

Chcete-li zobrazit seznam posledních 20-i tel. čísel, ze kterých se Vám někdo neúspěšně pokoušel volat (síťová služba), otevřete **Protokol**→ *Poslední hov.*→ *Nepřijaté hov.*




Tip! Je-li v pohotovostním režimu na displeji zobrazeno upozornění na nepřijatý hovor, otevřete seznam nepřijatých hovorů stisknutím **Ukázat**.

Chcete-li zavolat zpět, vyhledejte požadované jméno nebo tel. číslo a stiskněte .

Chcete-li zobrazit seznam posledních 20-i tel. čísel nebo jmen, ze kterých jste přijali hovor (síťová služba), otevřete **Protokol**→ *Poslední hov.*→ *Přijaté hovory*.

Volaná čísla




Tip! V pohotovostním režimu otevřete stisknutím  seznam Volaných čísel.

Pro zobrazení posledních 20-i tel. čísel, která jste se volali nebo se pokoušeli volat, otevřete **Protokol**→ *Poslední hov.*→ *Volaná čísla*.



Vymazání seznamů posledních hovorů

- Chcete-li vymazat seznamy posledních hovorů, zvolte v hlavním zobrazení posledních hovorů **Volby**→ *Smazat posl. hov.*
- Jestliže chcete vymazat jen některý ze seznamů posledních hovorů, otevřete požadovaný seznam a zvolte **Volby**→ *Vymazat seznam*.
- Pokud chcete vymazat jednotlivou položku, otevřete výpis, vyhledejte položku a stiskněte .

Délka hovorů

☛ Zvolte **Menu** → **Extra** → **Protokol** → *Délka hovorů*.


Umožňuje zobrazit dobu trvání příchozích a odchozích hovorů.



Poznámka: Skutečná doba trvání hovorů, uvedená na faktuře od provozovatele síťových služeb, se může lišit, v závislosti na službách sítě, zaokrouhlování, atd.



Tip! Chcete-li zobrazit měřič délky hovoru již v průběhu aktivního hovoru, zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Zobr. trvání hovoru* → *Ano*.

Vymazání měřičů délky hovoru - zvolte **Volby** → *Vynulovat měřiče*. Pro tuto operaci je vyžadován zamykací kód, viz *'Zabezpečení'* na straně 49. Jestliže chcete vymazat jednotlivou položku, vyhledejte ji a stiskněte .

Ceny hovorů (síťová služba)

☛ Zvolte **Menu** → **Extra** → **Protokol** → *Ceny hovorů*.

Funkce Ceny hovorů umožňuje zkontrolovat cenu posledního nebo všech hovorů. Ceny hovorů jsou zobrazeny pro každou SIM kartu zvlášť.



Poznámka: Skutečná částka, uvedená na faktuře od provozovatele síťových služeb, se může lišit, v závislosti na službách sítě, zaokrouhlování, poplatcích, atd.

Limit ceny hovoru nastavený provozovatelem služby

Váš provozovatel služby může omezit cenu Vašich hovorů na určitou hodnotu vyjádřenou v jednotkách nebo penězích. Je-li režim limitované ceny aktivní, je možné provádět hovory pouze do výše přednastaveného limitu (limit ceny hovoru) a musíte se nacházet v síti, která podporuje funkci limitu ceny hovoru. V průběhu hovoru i v pohotovostním režimu je na displeji uveden počet zbývajících jednotek. Po vyčerpání jednotek se na displeji zobrazí text *Dosažen limit ceny hovoru*. Informace o limitování cen hovoru a cenách jednotek získáte u provozovatele služby.

Zobrazení cen v jednotkách a penězích

- Herní konzolu můžete nastavit, aby zobrazovala zbývající dobu hovoru v jednotkách nebo penězích. Pro tuto operaci může být vyžadován PIN2 kód, viz str. 49.
 - Zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Zobrazovat ceny v*. Dostupné volby jsou *Měna* a *Jednotky*.
 - Jestliže zvolíte *Měna*, zobrazí se upozornění vyzývající k určení měny. Zadejte cenu platby ve Vaší domovské síti nebo jednotky kreditu a stiskněte **OK**.
 - Zadejte název měny. Použijte třípísmennou zkratku, například EUR.




Poznámka: Je-li limit jednotek nebo měny vyčerpán, může být možné provádět hovory pouze na čísla tísňových linek naprogramovaná v herní konzole (např. 112 nebo jiné oficiální číslo tísňového volání).

Nastavení vlastního limitu ceny hovoru

- 1 Zvolte **Volby**→ *Nastavení*→ *Limit ceny hovoru*→ *Zapnut*.
- 2 Herní konzola Vás vyzve k zadání počtu jednotek limitu. Pro tuto operaci může být vyžadován PIN2 kód. V závislosti na nastavení v *Zobrazovat ceny* v zadejte buď počet jednotek nebo částku v měně.

Je-li dosažen Vámi zadaný limit ceny hovoru, počítadlo se zastaví na maximální hodnotě a na displeji se zobrazí text *Vynulujte všechna počítadla cen hovorů*. Abyste mohli volat, otevřete **Volby**→ *Nastavení*→ *Limit ceny hovoru*→ *Vypnut*. Pro tuto operaci je vyžadován PIN2 kód, viz str. 49.



Vymazání počítadel cen hovorů - zvolte **Volby**→ *Vynulovat počítadla*. Pro tuto operaci je vyžadován PIN2 kód, viz str. 49. Jestliže chcete vymazat jednotlivou položku, vyhledejte ji a stiskněte .

Počítadlo dat GPRS


↩ Zvolte **Menu**→ **Extra**→ **Protokol**→ *Čítač GPRS*.

Umožní Vám zkontrolovat množství dat přijatých a odeslaných při paketovém datovém připojení (GPRS). Poplatky za GPRS připojení mohou být například odvozeny od množství přijatých a odeslaných dat.

Zobrazení volání v obecném protokolu

↩ Zvolte **Menu**→ **Extra**→ **Protokol** a stiskněte  následované .

V obecném protokolu můžete pro každou událost komunikace zobrazit jméno příjemce nebo odesílatele, tel. číslo, název provozovatele služby nebo přístupový bod.

 **Poznámka:** Dílčí události, jako např. textové zprávy odeslané ve více částech nebo paketové datové připojení, jsou zaznamenány jako jedna událost.

Protokol	
📄 Data	WAP
📞 Hlas	987654321
📞 Hlas	Leist Helmut
📞 Hlas	Spencer Mia
📄 Data	123456789
📞 Hlas	Moncourt Anaïs
Volby	⬆ Konec

Ikony:

- ⬇ pro příchozí,
- ⬆ pro odchozí a
- 📞 pro nepřijaté události komunikace.

Filtrování protokolu

- 1 Zvolte **Volby**→ *Filtr*. Zobrazí se seznam filtrů.
- 2 Vyhledejte filtr a stiskněte **Zvolit**.


Vymazání obsahu protokolu

- Chcete-li vymazat celý obsah protokolu, zvolte **Volby**→ *Smazat protokol*. Akci potvrďte stisknutím **Ano.ss**

Počítadlo paketového datového přenosu a měřič připojení

- Chcete-li zobrazit množství přenesených dat (měřeno v kilobytech) a dobu trvání připojení, vyhledejte událost a zvolte **Volby**→ *Zobrazit detaily*.

Nastavení protokolu

- Zvolte **Volby**→ *Nastavení*. Otevře se seznam dostupných nastavení.
 - *Trvání protokolu* - události komunikace zůstávají v paměti herní konzoly po nastavenou dobu, po které jsou automaticky vymazány (z důvodu uvolnění paměti).
-  **Poznámka:** Pokud zvolíte *Bez protokolu*, veškerý obsah protokolu, Výpis posledních hovorů a Výpis doručení zpráv bude vymazán.
- Informace o funkcích *Délka hovorů*, *Zobrazovat ceny* v a *Limit ceny hovoru*, viz předchozí odstavce 'Délka hovorů' a 'Ceny hovorů (síťová služba)' této kapitoly.

Adresář SIM

➡ Zvolte **Menu**→ **Nástroje**→ **Adresář SIM**.



Vaše SIM karta může poskytovat další služby, které jsou k dispozici. Viz rovněž 'Kopírování kontaktů mezi SIM kartou a pamětí herní konzoly' na str. 54, 'Potvrzení akcí SIM karty' na str. 51, 'Nastavení volání povolených čísel' na str. 50 a 'Zobrazení zpráv v SIM kartě' na str. 88.

Volby pro adresář SIM karty:

Otevřít, Volat, Nový kontakt SIM k., Upravit, Označit/ Odznačit, Odstranit, Kopir. do Kontaktů, Má čísla, Detaily paměti, Náповěda a Konec.



Poznámka: Informace o dostupnosti, poplatcích a o používání služeb SIM získáte u prodejce SIM karty, tj. operátora sítě, provozovatele služeb nebo smluvního prodejce.

- V adresáři SIM karty můžete zobrazit jména a tel. čísla uložená v SIM kartě, můžete je přidávat nebo měnit a nebo je volat.

Paměťová karta

↩ Zvolte **Menu**→ **Nástroje**→ **Paměť. karta**.



Máte-li paměťovou kartu, můžete ji použít pro ukládání her, hudebních skladeb, multimediálních souborů, například videoklipů, zvukových souborů nebo obrázků, a pro zálohování informací z paměti herní konzoly.

⤵ **DŮLEŽITÉ!** Ukládejte paměťové karty mimo dosah malých dětí.

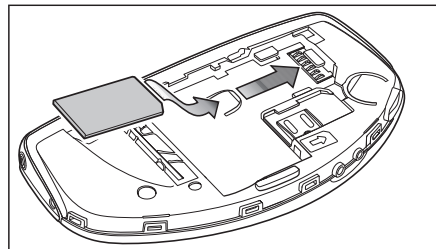
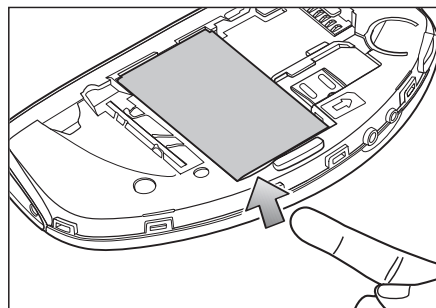
➡ **Poznámka:** V tomto přístroji používejte pouze kompatibilní multimediální karty (MMC). Ostatní paměťové karty, například Secure Digital (SD), se nevejdou do slotu pro MMC kartu a nejsou kompatibilní s tímto přístrojem. Použití nekompatibilní paměťové karty může poškodit paměťovou kartu a přístroj; data uložená na nekompatibilní kartě mohou být poškozena.


➡ **Poznámka:** Informace o použití paměťové karty s ostatními funkcemi a aplikacemi herní konzoly jsou uvedeny v sekcích popisujících funkce a aplikace.

Volby v paměťové kartě: *Záloh.*

pam. přístř., Obnovit z karty, Formát. pam. kartu, Název paměť. karty, Nastavit heslo, Změnit heslo, Odstranit heslo, Odemk. pam. kartu, Použ. paměť, Náповěda a Konec.


Postup vložení paměťové karty




- 1 Ujistěte se, že je přístroj vypnutý. Je-li zapnutý, vypněte jej podržením stisknutého tlačítka .
- 2 Obráťte herní konzolu zadní stranou k sobě, odsuňte kryt a poté zdvihněte baterii. Informace o demontování

krytu naleznete v sekci 'Vložení SIM karty' ve Stručné příručce.

- 3 Vyměňte existující paměťovou kartu (pokud je nainstalována).
- 4 Vyrovnějte paměťovou kartu do slotu (podle obrázku). Zajistěte, aby pozlacené kontakty karty směřovaly dolů.
- 5 Po zajištění karty na místě nainstalujte baterii a poté nasuňte kryt přístroje na své místo.

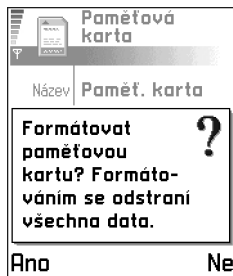
 **DŮLEŽITÉ!** Nedemontujte paměťovou kartu za provozu. Před vyjmutím paměťové karty ukončete všechny aplikace.

 **DŮLEŽITÉ!** Pokud instalujete aplikaci na paměťovou kartu a musíte restartovat herní konzolu, nedemontujte paměťovou kartu, dokud se restartování nedokončí. Jinak může dojít ke ztrátě souborů aplikace.


Formátování paměťové karty

Paměťové karty jsou dodávány různými výrobci. Některé paměťové karty jsou dodány již předformátované, jiné vyžadují formátování. Informujte se u prodejce a pokud jste na pochybách, naformátujte paměťovou kartu. Před prvním použitím paměťové karty ji musíte naformátovat.

- Zvolte *Volby* → *Formát. pam. kartu*.



Budete požádáni o potvrzení akce. Poté se již zahájí formátování.

 **DŮLEŽITÉ!** Formátováním paměťové karty se všechna data na kartě trvale odstraní.

Zálohování a obnovení informací

Informace z paměti herní konzoly můžete zálohovat do paměťové karty.


- Zvolte *Volby* → *Záloh. pam. přístř.*

Informace z paměťové karty můžete obnovit do paměti herní konzoly.

- Zvolte *Volby* → *Obnovit z karty*.

Heslo paměťové karty


Abyste zabezpečili paměťovou kartu před neoprávněným použitím, můžete ji zamknout pomocí hesla.

 **Poznámka:** Heslo je uloženo v herní konzole a pokud budete paměťovou kartu používat ve stejném přístroji, nemusíte jej znovu zadávat. Pokud chcete paměťovou kartu použít v jiné herní konzole, budete požádáni o zadání hesla.

Nastavení, změna nebo odstranění hesla

- Zvolte *Volby* → *Nastavit heslo, Změnit heslo nebo Odstranit heslo*.

U každé z těchto voleb budete požádáni o zadání a potvrzení hesla. Heslo může obsahovat až 8 znaků.

 **DŮLEŽITÉ!** Po odstranění hesla je paměťová karta odemknuta a je možné ji použít v libovolném přístroji bez nutnosti zadávání hesla.

Odemknutí paměťové karty

Vložíte-li do herní konzoly jinou paměťovou kartu chráněnou heslem, budete vyzváni k zadání hesla karty.


- Chcete-li kartu odemknout, zvolte *Volby*→ *Odemk. pam. kartu*.

Zobrazení využití paměti



Pomocí volby *Detaily paměti* můžete zjistit stav využití paměti různými skupinami dat nebo velikost dostupné paměti pro instalování nových aplikací nebo softwaru na paměťovou kartu.


- Zvolte *Volby*→ *Detaily paměti*.


3. Hry


 **Poznámka:** Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

Výkon her může být snížen, pokud je otevřeno více aplikací. To znamená, že před spuštěním hry ukončíte ostatní aplikace.

Pro hraní her můžete primárně použít tlačítka pro hry  a . Ostatní tlačítka mohou být použita v závislosti na hře; další informace, viz pokyny dodané ke hře.


 **Tip!** V průběhu hraní hry můžete přijmout nebo ukončit hovor.

 **Poznámka:** Hraní her spotřebovává energii baterie. Provozní doba herní konzoly se tak snižuje.

 **Poznámka:** Při hraní her není k dispozici Hudební přehrávač.


Pro Vaši herní konzolu můžete zakoupit různé hry. Informace o dostupnosti různých her získáte u prodejce schváleného společností Nokia nebo na stránce www.n-gage.com.



Spuštění hry

 **Poznámka:** Před zahájením hraní hry odpojte USB kabel od herní konzoly.

Každá hra je dodaná na samostatné paměťové kartě. Vložte paměťovou kartu se hrou do herní konzoly Nokia N-Gage. Viz '[Paměťová karta](#)' na str. 26. Jako devátá položka v hlavním **Menu** se automaticky zobrazí ikona hry.

Další informace získáte v pokynech pro hraní hry dodané spolu se hrou. Můžete rovněž hrát Java hry, které stáhnete z Internetu. Viz '[Instalování Java aplikací](#)' na str. 113.

Stiskněte **Menu**, vyhledejte ikonu hry a stiskněte .

 **Tip!** Hru zahájíte stisknutím **Menu** → .

Spuštění hry pro dva hráče

Některé hry je možné hrát prostřednictvím Bluetooth spojení s protihráčem, který má stejnou hru na kompatibilním přístroji. Před spuštěním hry pro dva hráče ověřte kompatibilitu nastavení Bluetooth na obou přístrojích. Viz '[Připojení přes Bluetooth](#)' na str. 119. Informace o spuštění hry, různých úrovních a dalších funkcích, viz pokyny dodané se hrou.


Spuštění hry pro více hráčů

Některé hry je možné hrát prostřednictvím Bluetooth spojení s několika hráči, kteří mají stejnou hru na kompatibilním přístroji. Před spuštěním hry pro více hráčů ověřte kompatibilitu nastavení Bluetooth na přístrojích.

Viz '[Připojení přes Bluetooth](#)' na str. 119. Informace o spuštění hry, různých úrovních a dalších funkcích, viz pokyny dodané se hrou.

4. Hudební přehrávač a rádio


S herní konzolou můžete poslouchat rádio nebo hudbu uloženou na paměťové kartě. Můžete rovněž nahrávat hudbu z rádia nebo externího audio zařízení. Do paměťové karty můžete nahrát nebo přenést hudební soubory, které jsou kvalitou srovnatelné s CD.


 **Poznámka:** Paměťová karta může zobrazit detaily pouze o prvních 255 hudebních souborech.

Informace o přenášení hudebních skladeb z kompatibilního PC do herní konzoly, viz 'Nokia Audio Manager' na str. 35.


Hudební přehrávač






 **Poznámka:** Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.


↩ Hudební přehrávač otevřete zvolením **Menu** → **Média** → *Hud. přehrávač* nebo stisknutím .

V aplikaci *Hud. přehrávač* můžete poslouchat hudební skladby uložené do paměťové karty. Pro poslech můžete použít headset připojený k herní konzole (viz 'Připojení a používání headsetu' na str. 15) nebo interní reproduktor.



 **Poznámka:** Hudbu je možné přehrávat pouze z paměťových karet o kapacitě 32 MB, 64 MB nebo 128 MB. Ostatní paměťové karty nejsou podporovány.

 **Poznámka:** Používání aplikace *Hud. přehrávač* spotřebovává energii baterie. Provozní doba herní konzoly se tak snižuje.










 **Tip!** Chcete-li rychle zapnout aplikaci *Hud. přehrávač*, stiskněte speciální tlačítko .

 **VÝSTRAHA!** Hlasitý poslech hudby může způsobit poškození sluchu.

Po spuštění aplikace *Hud. přehrávač* se zahájí přehrávání skladeb.


Pro nastavení hlasitosti poslechu v headsetu nebo přes reproduktor stiskněte  (zesílení) nebo  (ztlumení).

Poslech hudby

Stisknutím  nebo  můžete zvýraznit položku přehrávání/pauza  / , zastavení , přechozí skladba , následující skladba , a nahrávání  a poté ji zvolit stisknutím .





Volby v aplikaci Hudební přehrávač:
Seznam záznamů, Nastavení, Zap. reproduktor / Vyp. reproduktor, Nápověda a Konec



 **Tip!** Pro zvolení další skladby můžete rovněž stisknout ovládací tlačítko na headsetu.

V okně *Seznam záznamů* můžete zobrazit a přehrávat hudební skladby, které jsou uloženy v herní konzole.

Volby v zobrazení Seznam záznamů: *Přehrát, Odstranit, Přejmenovat, Přid. do sezn. záz. / Odebrat ze sezn., Nápověda a Konec*

Chcete-li zobrazit seznam skladeb, stiskněte *Volby* → *Seznam záznamů*.

 **Tip!** Při poslechu hudby můžete stisknutím  zobrazit dostupné *Volby*.

Pro přehrání jedné skladby ze seznamu *Seznam záznamů* označte stisknutím  nebo  skladbu a poté stiskněte *Volby* → *Přehrát*.

V průběhu poslechu hudebního přehrávače můžete přijímat a iniciovat tel. volání. Po dobu hovoru je skladba přerušena a hudební přehrávač je ztišen. Po ukončení hovoru se hudební přehrávač automaticky obnoví.

Chcete-li přijmout příchozí hovor pomocí headsetu, stiskněte ovládací tlačítko na headsetu. Při vyzvánění je aplikace *Hud. přehrávač* přerušena. Hovor ukončíte dalším stisknutím ovládacího tlačítka na headsetu. Podrobnější informace, viz *'Připojení a používání headsetu'* na str. 15.

Chcete-li upravit nastavení, stiskněte *Volby* a zvolte *Nastavení*. Máte následující možnosti:

- *Hudební styl:* Můžete zvolit styl přehrávaných skladeb, kterým se automaticky nastavuje ekvalizér, například úroveň hloubek/výšek a vyvážení. To může zlepšit kvalitu přehrávání. Dostupné styly jsou: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Classic, Latin* a *Normální*.
- *Volby přehrávání:* Chcete-li přehrávat skladby uložené v herní konzole v pořadí, v jakém jsou uvedeny v seznamu skladeb, zvolte *Normální*. Můžete rovněž zvolit *Náhodné* nebo *Opakování*.
- *Extra bass:* U aktuálního hudebního stylu můžete zvýraznit hloubky.

Volby v Nastavení: *Změnit, Nápověda a Zpět*

Nahrávání z externích zdrojů

Herní konzolu je možné připojit ke kompatibilnímu externímu audio zařízení, například CD přehrávači, a nahrávat z něj přímo do herní konzoly.



Poznámka: Nepoužívejte tuto funkci nelegálně!

Hudba může být chráněna autorskými právy. Nahrávání takové hudby je povoleno pouze pro Vaše osobní účely. Kopírování takové hudby za účelem prodeje nebo dalšího rozšiřování je zakázáno.

Chcete-li nahrávat z kompatibilního externího audio zařízení:

- 1 Připojte externí audio zařízení. Podrobnější informace, viz 'Připojení a používání dodaných kabelů' na str. 15.
- 2 Stiskněte **Menu** → **Média** → **Hud. přehrávač**.
- 3 Stisknutím zvýrazníte tlačítko nahrávání a poté začnete nahrávat stisknutím . Pro ukončení nahrávání stiskněte **Stop**.
- 4 Zadejte název skladby a stiskněte **OK**.

V průběhu nahrávání můžete přijmout nebo iniciovat volání. Hlasitost hudebního přehrávače je ztišena, ale nahrávání pokračuje



na pozadí. Po ukončení hovoru se hudební přehrávač automaticky obnoví.

Rádio



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

➡ Aplikaci **Rádio** otevřete zvolením **Menu** → **Média** → **Rádio** nebo stisknutím .

Rádio herní konzoly můžete poslouchat prostřednictvím headsetu (viz 'Připojení a používání headsetu' na str. 15) nebo interního reproduktoru. Kabel headsetu plní funkci antény rádia, takže jej mějte vždy připojen a nechte jej volně položený.

Pro nastavení hlasitosti poslechu v headsetu nebo přes reproduktor stiskněte (zesílení) nebo (ztlumení).





Poznámka: Kvalita příjmu rádia je závislá na pokrytí rozhlasové stanice v místě, na kterém se nacházíte.











VÝSTRAHA! Hlasitý poslech hudby může způsobit poškození sluchu.



Tip! Stisknutí ovládacího tlačítka headsetu volí následující uloženou stanici.

 **Tip!** Chcete-li rychle zapnout *Rádio*, stiskněte speciální tlačítko .


Stisknutím  nebo  zvýrazněte další stanici
, předchozí stanici
, autom. ladění nahoru
, autom. ladění dolů
 a nahrávání 
 a poté tuto volbu potvrďte stisknutím .





Volby v *Rádiu*: *Stanice*, *Zap. reproduktor* / *Vyp. reproduktor*, *Aut. ladění nahoru*, *Aut. ladění dolů*, *Manuální ladění*, *Uložit stanici*, *Nápověda* a *Konec*.



Ladění stanice rádia

- Je-li *Rádio* zapnuté, zvolte **Volby** → *Aut. ladění nahoru* nebo *Aut. ladění dolů* pro automatické ladění. Po nalezení stanice se zobrazí nová frekvence.


 **Poznámka:** Máte-li již rozhlasové stanice uložené, může se rovněž zobrazit číslo stanice.

 **Poznámka:** Frekvence jsou z rozsahu 87,5 – 108,0 MHz.

- Ladit je možné i manuálně zvolením **Volby** → *Manuální ladění*. Poté stisknutím  nebo  měníte frekvenci nahoru nebo dolů (v kroku 0,05 MHz).

 **Tip!** Pokud znáte frekvenci požadované stanice, můžete ji pomocí klávesnice zadat přímo (stisknutím  vložíte desetinnou čárku).

- Pro uložení stanice do herní konzoly zvolte **Volby** → *Uložit stanici*. Vyhledejte umístění, do kterého chcete stanici uložit, a stiskněte **Zvolit**. Zadejte název stanice a stiskněte **OK**.

 **Poznámka:** Prázdná umístění jsou zobrazena s výchozí frekvencí 87,5 MHz.


Používání rádia

Volby v zobrazení seznamu stanic: *Poslouchat*, *Zap. reproduktor* / *Vyp. reproduktor*, *Přejmenovat*, *Odstranit*, *Nápověda* a *Konec*.

Je-li *Rádio* zapnuté, můžete jej vypnout stisknutím **Konec**.


 **Poznámka:** Je-li aktivován reproduktor, je headset ztišen.

V průběhu poslechu rádia můžete přijímat a iniciovat tel. volání. Při hovoru je rádio ztišeno. Po ukončení hovoru se rádio automaticky obnoví.




 **Poznámka:** Používání funkce *Rádio* spotřebovává energii baterie. Provozní doba herní konzoly se tak snižuje.




Jsou-li rozhlasové stanice již uloženy, můžete zvolit **Volby** → *Stanice* a poté vybrat požadovanou stanici. Stanice uložené do pozic 1 až 9 můžete volit stisknutím odpovídajícího tlačítka číslice. Stanice uložené do pozic 10


až 20 můžete zvolit postupným stisknutím dvou tlačítek číslic, například $1 + 0 = 10$, $1 + 5 = 15$ a $2 + 0 = 20$.

 **Poznamka:** Je-li odpojen headset, *Rádio* se po 5 minutách samo vypne a aplikace se ukončí.

Nahrávání z rádia

Vysílání aktuální rozhlasové stanice můžete nahrávat. Stisknutím  zvýrazníte položku nahrávání  a poté nahrávání potvrdíte stisknutím . Zadejte název skladby a stiskněte OK.

 **Poznamka:** V režimu nahrávání se tlačítko nahrávání  změní na tlačítko stop .

 **Tip!** Můžete rovněž použít **Stop**.


Při nahrávání z rádia můžete přijmout nebo iniciovat volání. Hlasitost rádia je ztišena, ale nahrávání pokračuje na pozadí. Po ukončení hovoru se rádio automaticky obnoví. Nahrávky pořízené z rádia můžete přehrávat v hudebním přehrávači.




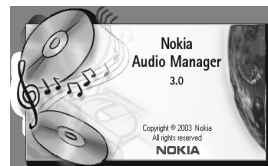
Nokia Audio Manager

Pomocí aplikace Nokia Audio Manager můžete na kompatibilním PC zvolit digitální hudební skladby a přenést je do paměťové karty v herní konzole Nokia N-Gage.

Aplikace Nokia Audio Manager umožňuje vytvářet seznamy skladeb M3U na PC, s odkazy na skladby MP3 nebo skladby uložené z CD. Aby byl zajištěn přístup z PC do prostoru pro ukládání médií (paměťová karta) v herní konzole, musíte herní konzolu připojit k PC pomocí dodaného USB kabelu DKE-2 Mini-B. Viz 'Připojení a používání dodaných kabelů' na straně 15. Obsah paměťové karty v herní konzole pak bude zobrazen v části Mobilní zařízení okna *Hudební studio* aplikace Nokia Audio Manager. Hudební skladby v seznamech mohou být například přeneseny z CD.

 **Poznamka:** Při používání aplikace Nokia Audio Manager musíte pouze připojit herní konzolu k PC pomocí dodaného USB kabelu DKE-2 Mini-B (viz 'Připojení a používání dodaných kabelů' na str. 15.); vše ostatní se provádí na PC.

 **Poznamka:** Nepoužívejte tuto funkci nezákonně! Hudba může být chráněna autorskými právy. Nahrávání takové hudby je povoleno pouze pro Vaše osobní účely. Kopírování takové hudby za účelem prodeje nebo rozšiřování je zakázáno.






Tip! Aplikaci naleznete na CD-ROMu dodaném v prodejním balení.

Systémové požadavky

Pro instalaci a používání aplikace Nokia Audio Manager je vyžadováno:

- Kompatibilní PC se systémem Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 nebo Windows XP.
-  **Poznámka:** Tento software není podporován na počítačích, kde byl aktualizován systém ze systémů Windows 95 nebo 3.1 na Windows 98.
- Procesor Pentium MMX 266 MHz (doporučeno je Pentium 300 MHz),
- Minimálně 35 MB volného místa na disku,
- Minimálně 48 MB paměti, pro systém Windows 2000 je doporučeno 64 MB,
- Displej se rozlišením 800 x 600 pixelů a více než 65536 barvami (nastavení High Color),
- Jednotka CD ROM standardu SCSI/ANSI X3T10-1048D. Nebo standardu ATAPI/SFF-8020i.

Instalování aplikace Nokia Audio Manager



Poznámka: Nepřipojujte USB kabel k PC dříve, než na PC nainstalujete aplikaci Nokia Audio Manager z CD-ROMu dodaného v prodejním balení herní konzoly Nokia N-Gage.

- 1 Spustíte systém Windows.

- 2 Do jednotky CD-ROM Vašeho PC vložte disk CD-ROM, který je dodaný v prodejním balení.
- 3 Program na CD-ROMu by se měl spustit automaticky. Pokud se nespustí, spusťte aplikaci Průzkumník (Windows Explorer) a zvolte jednotku CD-ROM s vloženým diskem CD-ROM. Pravým tlačítkem myši klepněte na ikonu aplikace Nokia Audio Manager a zvolte Autorun.
- 4 Dokončete instalaci podle pokynů, které se zobrazí na displeji počítače.
- 5 Po dokončení instalace je do složky Programy přidána složka Nokia Audio Manager.



Poznámka: Po nainstalování aplikace Nokia Audio Manager je nutné restartovat počítač.

Uložení skladeb z hudebního CD pomocí aplikace Nokia Audio Manager

Na PC otevřete aplikaci Nokia Audio Manager. Zobrazí se úvodní obrazovka.

- 1 Do jednotky CD-ROM v PC vložte hudební CD a klepněte na ikonu *Přehrávač CD*. Standardně by se měly zobrazit informace o všech skladbách.
- 2 Chcete-li skladby uložit, zvolte požadované a klepněte na tlačítko *Uložit skladby*.




Poznámka: Nevysunujte CD, dokud není ukládání dokončeno. Indikátor průběhu operace informuje o době, kterou ukládání skladeb bude trvat.

- 3 Pro přesunutí skladeb do okna *Hudební studio*, klepněte na tlačítko *Přidat*, zvolte skladby a klepněte na *Otevřít*.

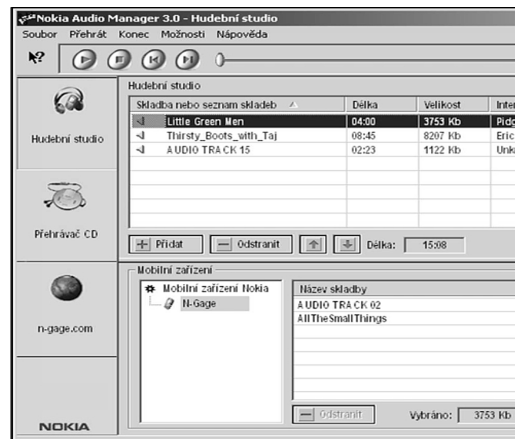
Nyní můžete přenést skladby z okna *Hudební studio* do herní konzoly **N-Gage**.

Přenos skladeb do herní konzoly

- 1 Uložte skladby a seznamy skladeb v okně *Hudební studio* aplikace Nokia Audio Manager. Podrobnější informace, viz předchozí sekce nebo nápověda aplikace Nokia Audio Manager.

 **Poznámka:** Ověřte, zda je kompatibilní PC propojeno s herní konzolou pomocí dodaného USB kabelu. Viz 'Připojení a používání dodaných kabelů' na straně 15.

- 2 Na PC otevřete aplikaci Nokia Audio Manager. Zobrazí se úvodní obrazovka.
- 3 Klepněte na ikonu v ploše mobilního přístroje okna *Hudební studio*.
- 4 Zvolte skladby nebo seznam skladeb, které chcete přenést do paměťové karty herní konzoly. Klepnutím zvýrazněte požadované položky.



- 5 Klepněte na *Přenést do zařízení*.

Zvolíte-li více skladeb, než je možné uložit do paměťové karty v herní konzole, zobrazí se chybová zpráva. Zrušte označení některých skladeb, aby se výběr vešel.

Přenášení pomocí Průzkumníka systému Windows

Pro přenos hudebních skladeb ve formátu .MP3 nebo .AAC do paměťové karty herní konzoly můžete použít prostředí Průzkumníka Windows.



Poznámka: Ověřte, zda je kompatibilní PC propojeno s herní konzolou pomocí dodaného USB kabelu. Viz 'Připojení a používání dodaných kabelů' na straně 15.

- 1 Otevřete Průzkumníka Windows a zobrazte jednotky připojené k PC. Jednou z nich by měla být jednotka s názvem herní konzoly **N-Gage** (místní disk). Klepnutím na ni se otevře okno s obsahem paměťové karty v herní konzole.
- 2 Otevřete druhé okno s Průzkumníkem Windows a zobrazte obsah složky na PC, ze které chcete přenášet soubory MP3 a AAC.
- 3 Na kompatibilním PC zvolte požadované skladby a přetáhněte je do prvního okna. Skladby budou nyní přeneseny do herní konzoly, kde je bude možné přehrát v aplikaci *Hud. přehrávač*.
Před přenesením skladeb pomocí Průzkumníka Windows ověřte velikost přenášených souborů. Umožněte přibližně 10 sekund pro přenos každého 1 MB dat. Nepřerušujte přenos ani neodpojujte kabel, dokud není proces dokončen.



DŮLEŽITÉ! Průzkumník systému Windows může ještě před dokončením operace indikovat konec přenosu souboru. Nemusí to být pravda. Vždy nechte přibližně 10 sekund na přenesení každého 1 MB dat. Pokud je přenos přerušen dříve, soubory se nemusí podařit přenést.



Poznámka: Soubory přenesené v Průzkumníku Windows nejsou vidět v okně Mobile Device aplikace Nokia Audio Manager.

Zvolíte-li více skladeb, než je možné uložit do paměťové karty v herní konzole, zobrazí se chybová zpráva. Odeberte některé soubory a zkuste to znovu.

n-gage.com

Aplikace Nokia Audio Manager obsahuje okno s prohlížečem internetu. Standardně je jako domovská stránka nastavena adresa n-gage.com. Do vyhledávacího pole je možné zadat libovolnou adresu. Pro hledání v internetu musí být umístění nastaveno na vyhledávací stránku. Skladby z internetu musí být staženy do PC dříve, než je bude možné přidat do okna *Hudební studio* a přenášet do herní konzoly.

Další funkce

Podporované typy hudebních skladeb

Aplikace Nokia Audio Manager podporuje hudební soubory ve formátu MP3 a seznamy M3U. Seznamy je možné vytvořit v okně *Hudební studio*. Je-li zvolen přenos seznamu skladeb do paměťové karty v herní konzole, přenesou se pouze soubory uvedené v seznamu skladeb. Skladby vytvořené v aplikaci *Přehrávač CD* mají příponu .AAC. Tyto soubory je možné přehrávat na PC v aplikaci Nokia Audio Manager a přenášet je do paměťové karty v herní konzole.

Upravení polí ve skladbách na kompatibilním PC

Jsou-li skladby nebo seznamy skladeb zobrazeny v okně *Hudební studio*, můžete upravit informace o názvu skladby a interpretovi. Podrobnější informace naleznete v nápovědě k aplikaci Nokia Audio Manager.



5. Nastavení

↩ Zvolte **Menu** → **Nástroje** → **Nastavení**.

Změna obecných nastavení

- 1 Vyhledejte skupinu nastavení a stisknutím ji otevřete.
- 2 Vyhledejte požadované nastavení a stisknutím :
 - přepínáte mezi volbami, pokud jsou alespoň dvě k dispozici (**Zapnout/Vypnout**).
 - otevřete seznam voleb nebo editor.
 - otevřete nastavení pomocí posuvníku. Stisknutím nebo zvyšujete nebo snižujete hodnotu.

Nastavení přístroje



Obecné

- *Jazyk přístroje* - můžete změnit jazyk textů zobrazovaných na displeji přístroje. Tato změna má rovněž vliv na formát datumu, času a oddělovače, například ve výpočtech. Pokud zvolíte *Automatický*, přístroj zvolí jazyk podle informací ze SIM karty. Po změně jazyka musíte herní konzolu restartovat.



➔ **Poznámka:** Změna nastavení v menu *Jazyk přístroje* nebo *Jazyk psaní* se projeví ve všech

aplikacích herní konzoly a změna zůstává aktivní až do následující změny nastavení jazyka.

- *Jazyk psaní* - můžete trvale změnit jazyk použitý pro psaní v herní konzole. Změna jazyka ovlivní
 - znaky dostupné při stisknutí tlačítek (-),
 - použitý slovník pro prediktivní vkládání textu a
 - speciální znaky dostupné po stisknutí tlačítek a .



Příklad: Používáte přístroj, kde jsou všechny texty na displeji zobrazovány v angličtině, ale chcete psát ve francouzštině. Po provedení změny jazyka hledá modul prediktivního zadávání textu slova ve francouzském slovníku a po stisknutí tlačítek a se zobrazují speciální znaky a interpunkční znaménka používaná ve francouzštině.



Tip! Tuto změnu můžete provádět rovněž v některých editorech. Stiskněte a zvolte *Jazyk psaní*.

- *Slovník* - pro nastavení prediktivního vkládání textu na *Zap.* nebo *Vyp.* pro všechny editory v herní konzole. Toto


nastavení můžete změnit rovněž v editoru. Stiskněte



a zvolte *Slovník* → *Zapnout slovník* nebo *Vyp.*





Poznámka: Slovník prediktivního vkládání textu není k dispozici pro všechny jazyky.

- *Pozdrav nebo logo* – stisknutím  otevřete nastavení. Pozdrav nebo logo se krátce zobrazí při každém zapnutí herní konzoly. Chcete-li použít výchozí obrázek, zvolte *Výchozí*. Zvolte *Text* a napište pozdrav (max. 50 znaků). Zvolte *Obrázek* a vyberte obrázek nebo fotografii ze složky **Obrázky**.
- *Orig. nast. přístroje* – některá nastavení můžete vrátit na původní hodnoty. Pro použití této funkce je vyžadován zamykací kód. Viz str. 49. Po resetování nastavení může herní konzole trvat delší dobu než se opět zapne.



Poznámka: Všechny dokumenty a soubory zůstanou nezměněny.

Pohotovostní režim

- *Obrázek na pozadí* – můžete zvolit jakýkoli obrázek, který bude použit jako obrázek na pozadí v pohotovostním režimu. Zvolte *Ano* a zvolte obrázek ze složky **Obrázky**.
- *Levá výběrová kl.* a *Pravá výběrová kl.* – můžete změnit příkazy, které se v pohotovostním režimu zobrazí nad levou  a pravou  výběrovou klávesou. Kromě klávesových zkratk k aplikacím můžete vytvořit

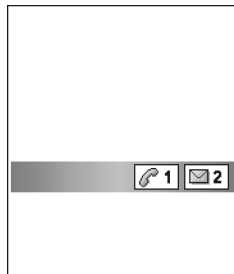
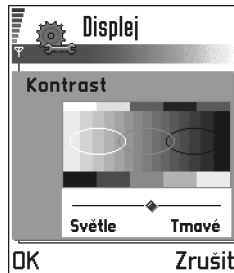
klávesovou zkratku i k určité funkci, například *Nová zpráva*.



Poznámka: Nemůžete vytvořit příkaz k aplikaci, kterou jste nainstalovali dodatečně.

Displej

- *Kontrast* – pro změnu kontrastu displeje (světlejší nebo tmavší).
- *Barevná paleta* – pro změnu barevného schématu použitého pro zobrazování na displeji.
- *Prodl. spořiče disp.* – spořič displeje je aktivován po uplynutí nastavené prodlevy. Je-li spořič displeje aktivní, displej je prázdný a je zobrazen řádek spořiče.
 - Spořič displeje deaktivujete stisknutím libovolného tlačítka.
- *Spořič displeje* – zvolte, co bude zobrazeno v řádku spořiče: datum a čas nebo vlastní napsaný text. Umístění a barva pozadí řádku spořiče se mění v minutovém intervalu. Spořič displeje se rovněž



změní, pokud indikuje počet nových zpráv nebo nepřijatých hovorů.

Nastavení hovoru



Poznámka: Chcete-li změnit nastavení pro přeměrování hovorů, otevřete **Menu** → **Nástroje** → **Přesm. hov.**. Viz 'Nastavení přeměrování hovorů' na str. 21.

Odesl. mého identif.


- Pomocí této síťové služby můžete nastavit, zda se má (*Ano*), nebo nemá (*Ne*) zobrazit Vaše tel. číslo volané osobě. Případně tato hodnota může být nastavena Vaším operátorem nebo provozovatelem služby, pokud si tuto funkci objednáte (*Nastaveno sítí*).

Hovor na lince: (síťová služba)

- Síť Vás v průběhu aktivního hovoru bude informovat o novém přichozím hovoru. Zvolte: *Aktivovat* – vyžádáte v síti aktivování služby, *Zrušit* – vyžádáte v síti deaktivování služby nebo *Ověřit stav* pro zjištění, zda je funkce aktivní nebo není.

Aut. opak. vytáčení



- Je-li toto nastavení aktivní, přístroj po neúspěšném pokusu o navázání hovoru provede ještě maximálně

deset dalších pokusů o navázání hovoru. Stisknutím  ukončíte automatické volání.




Informace o hovoru

- Aktivujte toto nastavení, pokud chcete, aby přístroj krátce zobrazil informace o trvání a ceně posledního hovoru. Pro zobrazení cen musí být pro Vaši SIM kartu aktivován *Limit ceny hovoru*. Viz str. 23.

Zrychlená volba

- Aby bylo možné tel. čísla přiřazená tlačítkům zrychlené volby ( až ) vytáčet podržením stisknutého tlačítka, zvolte *Zapnuta*. Viz rovněž 'Přiřazení tlačítek zrychlené volby' na str. 58.

Přijem všemi kl.

- Zvolte *Zapnut* a nyní již můžete přijmout přichozí hovor krátkým stisknutím libovolného tlačítka mimo ,  a .

Použitá linka (síťová služba)

- Toto nastavení je zobrazeno pouze pokud SIM karta podporuje dvě předplacená tel. čísla, tedy dvě linky. Zvolte linku (*Linka 1* nebo *Linka 2*), kterou chcete použít pro volání a pro odesílání textových zpráv. Hovory je


možné přijímat z obou linek, bez ohledu na zvolenou linku.



Poznámka: Zvolíte-li *Linka 2*, ale nemáte tuto síťovou službu objednanu, nemůžete volat.

Pokud to Vaše SIM karta podporuje, můžete volbě linky zabránit zvolením *Změna linky* → *Nepovolit*. Pro provedení změny tohoto nastavení je vyžadován PIN2 kód.



Tip: Pro přepínání mezi tel. linkami v pohotovostním režimu podržte stisknuté tlačítko .

Nastavení připojení






Obecné informace o datovém připojení a přístupových bodech



Slovník: Přístupový bod – bod, přes který se herní konzola připojuje k internetu prostřednictvím datového volání nebo paketové datové komunikace (GPRS). Přístupový bod může zajišťovat např. komerční poskytovatel připojení k internetu (ISP), provozovatel služby pro mobilní přístroje nebo operátor sítě.

Chcete-li nadefinovat přístupové body, otevřete **Nastavení** → *Připojení* → *Přístupové body*.

Pro datové připojení je vyžadováno připojení k přístupovému bodu. Tento přístroj podporuje tři druhy datových připojení:

- datové volání v GSM (CSD) () ,
- vysokorychlostní datové volání v GSM (HSCSD) () nebo
- paketové datové připojení (GPRS) () .

Existují tři různé typy přístupových bodů, které můžete definovat: Přístupový bod MMS, přístupový bod prohlížeče a přístupový bod k internetu (IAP). Informujte se u provozovatele služby, který přístupový bod je potřeba pro službu, kterou chcete používat. Nastavení přístupového bodu musíte zadat, chcete-li například,

- odesílat a přijímat multimediální zprávy,
- odesílat a přijímat el. poštu,
- zobrazovat stránky v prohlížeči,
- načítat Java™ aplikace,
- použít funkci Sdílená alba nebo
- používat herní konzolu jako modem.

Viz rovněž 'Indikátory datového připojení' na str. 10.

Datová volání GSM

Datové volání v GSM umožňuje datový přenos rychlostí max. 14,4 Kbps. Informace o dostupnosti a objednání

datových služeb získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby.

Minimální nastavení vyžadované pro datová volání

- Pro zadání základního nastavení datového volání GSM otevřete *Nastavení* → *Připojení* → *Přístupové body* a zvolte **Volby** → *Nový příst. bod*. Vyplňte následující: *Datový nosič: Data GSM, Vytáčené číslo, Režim připojení: Trvalé, Typ datového volání: Analogové a Max. přenos. rychl.: Automatická.*

Vysokorychlostní datové volání (High Speed Circuit Switched Data – HSCSD)



Slovník: Vysokorychlostní datové volání umožňuje datový přenos rychlostí max. 43,2 Kbps.

Informace o dostupnosti a objednání služby vysokorychlostního datového volání získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby.



Poznámka: Při datovém přenosu v režimu HSCSD se baterie herní konzoly vybíjí mnohem rychleji než při normálním hlasovém nebo datovém volání, protože přístroj může odesílat data do sítě mnohem rychleji.

Paketový datový přenos (General Packet Radio Service – GPRS)



Slovník: Paketový datový přenos (General Packet Radio Service – GPRS) používá technologii, ve které

jsou informace do mobilní sítě odesílány v podobě krátkých datových paketů.

Minimální nastavení vyžadované pro paketové datové přenosy

- Musíte objednat službu GPRS. Informace o dostupnosti a objednání služby GPRS získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby.
- Otevřete **Nastavení** → *Připojení* → *Přístupové body* a zvolte **Volby** → *Nový příst. bod*. Vyplňte následující: *Datový nosič: GPRS a Název příst. bodu:* zadejte název, který získáte od Vašeho provozovatele služby. Podrobnější informace, viz 'Vytvoření přístupového bodu' na str. 44.

Ceny za paketové datové přenosy a aplikace

Aktivní připojení GPRS a aplikace použité pro GPRS, například při použití služeb prohlížeče, odesílání a přijímání dat a textových zpráv, jsou zpoplatněné služby. Podrobnější informace o poplatcích získáte u operátora sítě nebo poskytovatele služby. Viz rovněž 'Počítadlo paketového datového přenosu a měřič připojení' na str. 25.

Vytvoření přístupového bodu

Volby v seznamu Přístupové body: *Upravit, Nový příst. bod, Odstranit, Nápověda a Konec*

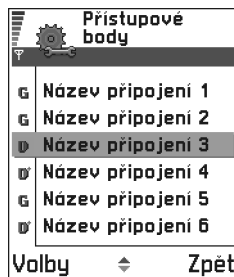
Nastavení přístupového bodu může být v herní konzole přednastaveno. Nebo jej můžete přijmout ve formátu

"smart" zprávy od provozovatele služby. Viz Přijímání zpráv "smart" na str. 82.

Nejsou-li po otevření *Přístupové body* definovány žádné přístupové body, budete dotázáni, zda chcete vytvořit nový přístupový bod.


Jsou-li již v seznamu přístupové body definovány, zvolte pro vytvoření nového přístupového bodu **Volby** → *Nový příst. bod* a zvolte:

- *Použit vých. nast.* pro použití výchozího nastavení. Proveďte potřebné změny a stisknutím **Zpět** uložte nastavení.
- *Použit exist. nast.* pro použití informací z existujícího nastavení jako základ pro nastavení nového přístupového bodu. Otevře se seznam existujících přístupových bodů. Vyberte jeden a stiskněte **OK**. Otevře se



nastavení přístupového bodu s některými již vyplněnými poli.

Upravení přístupového bodu

Po otevření menu *Přístupové body* se zobrazí seznam dostupných přístupových bodů. Vyhledejte přístupový bod, který chcete upravit, a stiskněte .


Vymazání přístupového bodu

V seznamu přístupových bodů zvolte přístupový bod, který chcete vymazat, a zvolte **Volby** → *Odstranit*.

Přístupové body

 Volby při upravování nastavení přístupového bodu: *Změnit*, *Přesnější nastavení*, *Nápověda* a *Konec*.

Zde jsou zobrazeny krátké popisy všech nastavení, které mohou být potřeba pro různá datová připojení a přístupové body.

 **Poznámka:** Nastavení začnete vyplňovat shora, protože v závislosti na zvoleném datovém spojení (*Datový nosič*), nebo pokud potřebujete zadat informaci

do pole *IPAdresa brány*, budou k dispozici pouze některá pole nastavení.



Poznámka: Postupujte pečlivě podle informací poskytnutých provozovatelem služby.


- *Název připojení* – zadejte popisný název připojení.
- *Datový nosič* – dostupné volby jsou *Data GSM*, *HSCSD* a *GPRS*. V závislosti na zvoleném datovém nosiči budou dostupné pouze některé volby nastavení. Vyplňte všechna pole označená **Musí být def.** nebo červenou hvězdičkou. Ostatní pole mohou být ponechána nevyplněná, pokud to však Váš provozovatel služby nevyžaduje jinak.



Poznámka: Abyste mohli používat datová připojení, provozovatel služby musí podporovat tuto funkci a v případě potřeby ji musí aktivovat pro Vaši SIM kartu.

- *Název příst. bodu* (pouze pro GPRS) – název přístupového bodu je vyžadován pro navázání připojení k síti GPRS. Název přístupového bodu získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby.
- *Vytáčené číslo* (pouze pro Data GSM a HSCSD) – tel. číslo modemu přístupového bodu.
- *Uživatelské jméno* – je-li to vyžadováno provozovatelem služby, zadejte jméno uživatele. Jméno uživatele může být vyžadováno pro navázání datového připojení a je většinou poskytnuto provozovatelem služby. Při

zadávání jména uživatele je třeba zohlednit psaní malých a velkých písmen.

- *Vyžadovat heslo* – musíte-li zadat nové heslo při každém přihlašování k serveru nebo pokud nechcete ukládat své heslo do telefonu, zvolte *Ano*.
- *Heslo* – heslo může být vyžadováno pro navázání datového připojení a je většinou poskytnuto provozovatelem služby. Heslo je třeba zadat s ohledem na malá a velká písmena. Při psaní hesla jsou znaky zobrazeny jen krátce a poté se změní na hvězdičku (*). Nejjednodušší způsob napsání čísel je stisknout  a zvolit *Vložit číslo*. Poté můžete pokračovat zadáváním písmen.
- *Ověření* – *Normální* / *Bezpečné*.
- *IPAdresa brány* – IP adresa, kterou používá požadovaná brána prohlížeče.
- *Domovská stránka* – v závislosti na nastavované funkci zadejte buď:
 - adresu služby nebo
 - adresu střediska multimediálních zpráv.
- *Zabezpeč. připojení* – zvolte, zda je při připojení použita metoda TLS (Transport Layer Security). Postupujte podle pokynů získaných od Vašeho provozovatele služby.
- *Režim připojení* – zvolte *Trvalé* nebo *Dočasné*.
- *Typ datového volání* (pouze pro GSM data a HSCSD) – *Analogové*, *ISDN v.110* nebo *ISDN v.120* definuje, zda herní konzola používá digitální nebo analogové připojení. Toto nastavení je závislé na operátorovi sítě GSM i na provozovateli služeb internetu (ISP), protože některé sítě GSM nepodporují určité typy ISDN

připojení. Podrobnější informace získáte u provozovatele služeb internetu. Je-li ISDN připojení k dispozici, sestaví se připojení mnohem rychleji než u analogového připojení.





Slovník: ISDN připojení je způsob navázání datového připojení mezi herní konzolou a Vaším přístupovým bodem. ISDN připojení je digitální od začátku do konce, a tak poskytuje rychlejší sestavení připojení a datový přenos než analogová připojení. Chcete-li používat ISDN připojení, musí tento způsob připojení podporovat poskytovatel služby internetu i operátor sítě.

- *Max. přenos. rychl.* (pouze pro GSM data a HSCSD) – dostupné volby jsou *Automatická* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, v závislosti na volbě *Režim připojení* a *Typ datového volání*. Tato volba umožňuje omezit max. rychlost připojení při použití HSCSD. Vysokorychlostní přenos může být dražší. Cena závisí na operátorovi sítě.



Poznámka: Výše uvedené rychlosti představují max. rychlosti, při kterých bude připojení probíhat. V průběhu připojení může být rychlost nižší, v závislosti na stavu sítě.



Tip! Při psaní otevřete stisknutím  tabulku speciálních znaků. Stisknutím  vkládáte mezeru.



Tip! Viz rovněž 'Nastavení potřebná pro multimediální zprávy' na str. 77, 'Nastavení potřebná

pro el. poštu' na str. 79 a 'Nastavení přístroje pro používání prohlížeče' na str. 107.

Volby → Pokročilá nastavení

- *IP adresa přístroje* – IP adresa Vašeho přístroje.
- *Primární DNS*: – IP adresa primárního DNS serveru.



Slovník: DNS – Domain Name Service. Internetová služba, která překládá názvy domén, např. **www.nokia.com**, na IP adresu, jako je např. **192.100.124.195**.

- *Sekundární DNS*: – IP adresa sekundárního DNS serveru.



Poznámka: Potřebujete-li zadat údaje do polí *IP adresa přístroje*, *Primární server DNS* nebo *Sekundární DNS*, požádejte o ně Vašeho provozovatele služby.

Následující nastavení je zobrazeno v případě, že máte jako typ připojení zvoleno datové volání a HSCSD:

- *Použít zpětné volání* – tato volba umožní serveru, aby po Vašem inicializačním zavolání použít zpětné volání. Informace o možnosti objednání této služby získáte u provozovatele služeb.
- *Typ zpětného volání* – dostupné volby jsou *Použít č. serveru* / *Použít jiné číslo*. O správné nastavení požádejte provozovatele služby; vše záleží na jeho konfiguraci.
- *Číslo zpětného volání* – zadejte datové tel. číslo herní konzoly, které se použije pro zpětné zavolání. Toto číslo je většinou tel. číslo pro datová volání Vaší herní konzoly.
- *Použít kompresi PPP* – je-li nastaveno na *Ano*, urychlí se datový přenos. Musí však být podporováno vzdáleným

PPP serverem. Máte-li problémy se sestavením spojení, zkuste tuto volbu nastavit na *Ne*. Informace získáte od provozovatele služby.



Slovník: PPP (Point-to-Point Protocol) – běžný protokol, který umožňuje přímé připojení počítače s modemem a telefonní linkou k internetu.

- *Použit příhl. skript* – dostupné volby jsou *Ano* / *Ne*.
- *Přihlašovací skript* – zadejte přihlašovací skript.
- *Inicializace modemu* (inicializační příkazy modemu) – ovládá herní konzolu pomocí AT příkazů modemu. V případě potřeby zadejte znaky požadované operátorem sítě GSM nebo poskytovatelem služby internetu.

GPRS

➡ Zvolte **Nastavení** → *Připojení* → *GPRS*.

Nastavení GPRS ovlivní všechny přístupové body použité pro paketové datové přenosy.

GPRS připojení – pokud zvolíte *Je-li dostupné* a používáte-li herní konzolu v síti podporující GPRS, přístroj se zaregistruje do sítě GPRS a odesílání textových zpráv bude prováděno přes GPRS. Rovněž zahájení aktivního paketového datového přenosu, například odesílání nebo přijímání e-mailů, je rychlejší. Pokud zvolíte *Podle potřeby*, herní konzola použije paketový datový přenos pouze po

spuštění aplikace nebo aktivování operace, která jej potřebuje.

Přístupový bod – název přístupového bodu je vyžadován, jestliže chcete použít herní konzolu jako GPRS modem k počítači. Další informace o modemovém připojení naleznete na str. 124.



Poznámka: Nemá-li služba GPRS k dispozici a zvolíte *Je-li dostupné*, herní konzola se bude opakovaně pokoušet navázat paketové datové připojení.

Datové volání

➡ Zvolte **Nastavení** → *Připojení* → *Datové volání*.

Nastavení v menu *Datové volání* ovlivní všechny přístupové body používané datovým voláním a HSCSD.

Čas online – nedochází-li k žádné činnosti, je datové volání po určité době ukončeno. Dostupné volby jsou *Def. uživatelem*, v tomto případě zadejte čas, nebo *Neomezený*.

Datum a čas



- Toto menu Vám umožňuje definovat datum a čas používaný herní konzolou a změnit formát času a oddělovače. Změnu zobrazení hodin v pohotovostním režimu proveďte zvolením *Typ hodin* → *Analogové* nebo *Digitální*. Chcete-li použít funkci mobilní tel. sítě

k automatickému seřizování času, data a časové zóny, zvolte *Aut. úprava času* (síťová služba).



Poznámka: Aby byla akceptována změna nastavení *Aut. úprava času*, musíte herní konzolu restartovat.



Tip! Viz rovněž Nastavení jazyka na str. 40.

Zabezpečení



Přístroj a SIM

Popis různých bezpečnostních kódů, které mohou být vyžadovány:

- **PIN kód (4 až 8 číslic)** – PIN kód (zkratka pro osobní identifikační číslo) chrání SIM kartu před neoprávněným použitím. PIN kód je obvykle dodáván se SIM kartou. Po třech po sobě následujících pokusech, při kterých bude zadán nesprávný PIN kód, se PIN kód zablokuje. Se zablokovaným PIN kódem nemůžete SIM kartu

používat. Nejdříve musíte PIN kód odblokovat. Viz informace o kódu PUK.

- **PIN2 kód (4 až 8 číslic)** – PIN2 kód, dodaný s některými SIM kartami, je vyžadován při přístupu k některým funkcím, jako např. počítadla cen hovorů.
- **Zamykací kód (5 číslic)** – zamykací kód je možné použít pro zamknutí herní konzoly a klávesnice, aby se zabránilo neoprávněnému použití.



Poznámka: Nastavení z výroby pro zamykací kód je **12345**. Abyste předešli neoprávněnému používání Vaší herní konzoly, změňte zamykací kód. Nový kód uchovejte v tajnosti a uložte jej odděleně od přístroje.

- **PUK a PUK2 kódy (8 číslic)** – PUK kód (zkratka pro osobní odblokovací klíč) je vyžadován pro změnu zablokovaného PIN kódu. PUK2 kód je vyžadován pro změnu zablokovaného PIN2 kódu. Nejsou-li kódy dodány se SIM kartou, požádejte o ně operátora, jehož SIM kartu používáte.

Můžete změnit následující kódy: zamykací kód, PIN kód a PIN2 kód. Tyto kódy mohou obsahovat pouze číslice od 0 do 9.




Poznámka: Nepoužívejte přístupové kódy podobné číslům tísňového volání, jako například 112. Předejdete tak nechtěnému vytáčení čísel tísňového volání.

Požadovat PIN kód – je-li tato funkce aktivní, bude PIN kód vyžadován při každém zapnutí herní konzoly.

Upozorňujeme, že vypnutí této funkce nemusí být umožněno u všech SIM karet.

PIN kód / PIN2 kód / Zamykací kód – toto nastavení otevřete, pokud chcete změnit kód.



Tip! Herní konzolu můžete zamknout manuálně stisknutím . Zobrazí se seznam příkazů. Zvolte *Zamknout přístroj*.

Prodleva aut. zámku – můžete nastavit prodlevu, po které se herní konzola automaticky zamkne. Poté ji bude možné použít pouze po zadání správného zamykacího kódu. Zadejte dobu prodlevy v minutách nebo automatický zámek deaktivujte zvolením *Vypnuto*.

- Chcete-li odemknout herní konzolu, zadejte zamykací kód.



Poznámka: Je-li herní konzola zamknutá, může být možné provádět hovory pouze na čísla tísňových linek naprogramovaná v herní konzole (např. 112 nebo jiné oficiální číslo tísňového volání).

Zamk. při změně SIM – zvolte *Ano*, jestliže chcete, aby přístroj vyžadoval zadání zamykacího kódu při vložení neznámé, nové SIM karty. Herní konzola ukládá informace

o SIM kartách, které rozpoznal jako karty vlastníka přístroje.



Chcete-li zobrazit seznam Povolených čísel, otevřete *Menu* → *Nástroje* → *Povolená čísla*.



Volby v zobrazení Povolená čísla: *Otevřít, Volat, Nový kontakt, Upravit, Odstranit, Přidat do Kontaktů, Přidat z Kontaktů, Návod a Konec*.

Povolená čísla – podporuje-li tuto funkci SIM karta, můžete odchozí hovory omezit na zvolená tel. čísla. Pro tuto funkci je vyžadován PIN2 kód. Je-li tato funkce aktivní, můžete volat pouze tel. čísla, která jsou obsažena v seznamu povolených čísel nebo která začínají stejnou číslicí (číslicemi), jako tel. číslo v seznamu.



Poznámka: Je-li zapnuta funkce Volba povolených čísel, je v některých sítích možné provádět volání na čísla tísňových volání (např. 112 nebo jiná oficiální čísla tísňových volání).

- Chcete-li přidat do seznamu Povolených čísel nová čísla, zvolte **Volby** → *Nový kontakt* nebo *Přidat z Kontaktů*.

Uzavřená skupina (síťová služba) – můžete určit skupinu osob, kterým můžete volat, a které mohou volat Vás. Podrobnější informace získáte u operátora sítě nebo poskytovatele služby. Zvolte: *Standardní* – pro aktivaci výchozí skupiny odsouhlasené s operátorem sítě, *Zapnuto* –


chcete-li použít jinou skupinu (musíte znát reg. číslo skupiny) nebo *Vypnuto*.



Poznámka: Jsou-li hovory omezeny na Uzavřenou skupinu uživatelů, je v některých sítích možné provádět volání na čísla tísňových volání (např. 112 nebo jiná oficiální čísla tísňových volání).

Potvrdit aplikace SIM (síťová služba) – přístroj můžete nastavit tak, aby zobrazoval potvrzovací zprávy při používání služeb SIM karty.

Správa certifikátů

V hlavním zobrazení Správy certifikátů je zobrazen seznam autorizačních certifikátů uložených v herní konzole. Stisknutím  zobrazíte seznam certifikátů (je-li k dispozici).



Slovník: Autorizační certifikáty jsou použity některými online službami, např. bankovníctví, pro kontrolu podpisu nebo certifikátu serveru nebo jiných autorizačních certifikátů.



Slovník: Uživatelské certifikáty jsou uživatelům vydány Certifikační autoritou.

Volby v hlavním zobrazení Správy certifikátů: *Detaily certifikátu*, *Odstranit*, *Nast. spolehlivosti*, *Označit/Odznačit*, *Nápověda* a *Konec*.

Digitální certifikáty budou použity pro případ, že:

- se chcete připojit k online bance nebo jiné stránce či vzdálenému serveru, kde chcete provádět akce

vyžadující přenos důvěrných nebo utajených informací nebo

- chcete při načítání a instalování softwaru minimalizovat riziko virové nákazy nebo načtení nebezpečného softwaru a chcete si být jisti pravostí softwaru.



Slovník: Digitální certifikáty jsou použity pro ověření pravosti stránek prohlížeče a instalovaného softwaru. Můžete se na ně však spolehnout jen v případě, že pocházejí z autentického zdroje.



DŮLEŽITÉ! Samotná přítomnost certifikátu nenabízí žádnou ochranu; správce certifikátů musí obsahovat správné, autentické nebo ověřené certifikáty, zajišťující zvýšenou bezpečnost.

Zobrazení detailů certifikátu – kontrola pravosti

Totožností brány nebo serveru si můžete být jisti pouze v případě, že byl zkontrolován podpis a doba platnosti certifikátu brány nebo serveru.

Na displeji herní konzoly budete upozorněni, pokud:

- identita serveru nebo brány neodpovídá nebo
- nemáte v herní konzole správný bezpečnostní certifikát.

Chcete-li zkontrolovat detaily certifikátu, vyhledejte certifikát a zvolte **Volby** → *Detaily certifikátu*. Po otevření detailů certifikátu Správa certifikátů ověří platnost

certifikátu a na displeji se zobrazí některý z následujících textů:

- *Certifikát není ověřen* – není zvolena žádná aplikace, která tento certifikát používá. Podrobnější informace naleznete v následující kapitole 'Změna nastavení spolehlivosti autorizačního certifikátu'.
- *Prošlý certifikát* – doba platnosti zvoleného certifikátu již byla ukončena.
- *Certifikát dosud není platný* – doba platnosti zvoleného certifikátu dosud nebyla zahájena.
- *Certifikát poškozen* – certifikát není možné použít. Kontaktujte vydavatele certifikátu.

➡ **DŮLEŽITÉ!** Certifikáty mají omezenou dobu platnosti. Je-li zobrazen text *Prošlý certifikát* nebo *Certifikát dosud není platný*, přestože by certifikát měl být platný, zkontrolujte, zda máte v herní konzole správně zadáno aktuální datum a čas.

Změna nastavení spolehlivosti autorizačního certifikátu

- Vyhledejte autorizační certifikát a zvolte **Volby** → *Nast. spolehlivosti*. V závislosti na certifikátu se zobrazí

seznam aplikací, které mohou zvolený certifikát použít. Například:

Služby / Ano – certifikát může ověřovat pravost stránek.
Správce aplikací / Ano – certifikát může ověřovat pravost nového softwaru.

Internet / Ano – certifikát může být použit pro ověření poštovního a obrázkového serveru.


➡ **DŮLEŽITÉ!** Před změnou těchto nastavení se musíte ujistit, že opravdu důvěřujete vlastnímu certifikátu, a že certifikát opravdu náleží zvolenému vlastníkovi.


Blok. hovorů (síťová služba)




Služba Blokování hovorů umožňuje omezení volaných a přijímaných hovorů Vaším přístrojem. Pro tuto funkci je vyžadováno heslo pro blokování, které můžete získat od provozovatele služby.

- 1 Vyhledejte některou z voleb blokování.
- 2 Zvolte **Volby** → *Aktivovat* – vyžádáte v síti blokování hovorů, *Zrušit* – zrušíte nastavená blokování hovorů nebo *Ověřit stav* – pro kontrolu, zda jsou hovory blokovány nebo ne.
- Chcete-li zrušit aktivní blokování hovorů, zvolte **Volby** → *Zrušit všechna blok.*
- Chcete-li změnit heslo pro blokování, zvolte **Volby** → *Upravit heslo blok.*

 **Poznámka:** Je-li zapnuta funkce blokování hovorů, je v některých sítích možné provádět volání na čísla tísňových volání (např. 112 nebo jiná oficiální čísla tísňových volání).

 **Poznámka:** Blokování hovorů ovlivňuje všechny hovory, včetně datových volání.


 **Poznámka:** Ve stejnou chvíli nemůžete mít aktivní funkci blokování i přesměrování příchozích hovorů nebo volbu povolených čísel. Viz "Nastavení přesměrování hovorů" na str. 21 nebo 'Povolená čísla' na str. 50.

Síť



Volba sítě

- Volbou *Automaticky* nastavíte herní konzolu, aby automaticky vyhledala a zvolila jednu z dostupných celulárních sítí nebo
- Chcete-li zvolit požadovanou síť ručně ze seznamu sítí, zvolte *Ručně*. Dojde-li k přerušení připojení do ručně zvolené sítě, herní konzola pípne a vyzve k novému zvolení sítě. Zvolená síť musí mít souhlas s roamingem s Vaším domovským operátorem, tedy s operátorem, jehož SIM kartu používáte.

 **Slovník:** Souhlas s roamingem – smlouva mezi dvěma nebo více provozovateli služeb sítě, který

umožňuje uživatelům jednoho operátora používat služby jiného operátora.

Informace o buňce

- Pro nastavení herní konzoly tak, aby indikovala případ, kdy je použita v celulární síti provozované na základě technologie MCN (Micro Cellular Network), a pro aktivování příjmu informací o aktivní buňce, zvolte *Zapnuta*.

Nastavení příslušenství



Indikátory zobrazené v pohotovostním režimu:

-  – je připojen headset.
-  – je připojena smyčka.

Vyhledejte složku příslušenství a otevřete nastavení:

- Zvolte *Výchozí profil* pro zvolení profilu, který chcete aktivovat při připojení zvoleného příslušenství k herní konzole. Viz 'Profily' na str. 94.
- Volbou *Automatický příjem* nastavíte přístroj, aby příchozí hovory automaticky přijal po pěti sekundách. Je-li funkce *Ohláš. přích. hovoru* nastavena na *1 pípnutí* nebo *Tichý*, nebude automatické přijetí použito.



6. Kontakty

➡ Adresář Kontaktů otevřete v pohotovostním režimu stisknutím nebo zvolte **Menu**→ **Kontakty**.

V Kontaktech můžete ukládat a spravovat kontaktní informace, například jména, telefonní čísla a adresy.

Kontakty používají sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.

Můžete zde rovněž ke kontaktní kartě přidat osobní vyzváněcí tón, hlasový záznam nebo miniaturu. Můžete vytvořit skupiny kontaktů, což Vám umožní odeslat textové zprávy nebo zprávy e. pošty více příjemcům najednou.

Volby pro adresář Kontaktů:

Otevřít, Volat, Vytvořit zprávu, Nový kontakt, Upravit, Odstranit, Duplikovat, Přidat do skupiny, Patří do skupiny, Označit/Odznačit, Odeslat vizečku, Odeslat, Nápořád a Konec.



Slovník: Hlasovým záznamem může být kterékoli vyslovené slovo(a), například jméno osoby. Hlasové

záznamy umožňují vytočit tel. číslo pouhým hlasitým vyslovením odpovídajícího slova.



Vytváření kontaktních karet


- 1 Chcete-li vytvořit kontaktní kartu, otevřete Kontakty a zvolte **Volby**→ **Nový kontakt**. Otevře se prázdná kontaktní karta.
- 2 Vyplňte požadovaná pole a stiskněte **Hotovo**. Kontaktní karta se uloží do paměti přístroje a zavře. Poté ji můžete zobrazit v adresáři Kontaktů.

Kopírování kontaktů mezi SIM kartou a pamětí herní konzoly

- Chcete-li kopírovat jména a tel. čísla ze SIM karty do herní konzoly, otevřete **Menu**→ **Nástroje**→ **Adresář SIM**. Zvolte jméno(a), které chcete kopírovat, a zvolte **Volby**→ **Kopir. do Kontaktů**.
- Chcete-li kopírovat telefonní nebo faxové číslo či číslo pageru z Kontaktů do adresáře SIM karty, otevřete Kontakty, otevřete kontaktní kartu, vyhledejte číslo a zvolte **Volby**→ **Kopir. do adr. SIM**

Úprava kontaktních karet

Volby dostupné při úpravě kontaktní karty: *Přidat miniaturu* / *Odstranit miniaturu*, *Přidat detail*, *Odstranit detail*, *Upravit popis*, *Nápověda* a *Konec*.




- 1 V adresáři Kontaktů vyhledejte kontaktní kartu, kterou chcete upravit, a stisknutím  ji otevřete.
- 2 Pro změnu informací na kartě zvolte **Volby** → *Upravit*.
- 3 Stisknutím **Hotovo** uložíte provedené změny a vrátíte se do zobrazení kontaktní karty.

Vymazání kontaktních karet

- V adresáři Kontaktů vyhledejte požadovanou kontaktní kartu a zvolte **Volby** → *Odstranit*.

Vymazání více kontaktních karet

- 1 Označte karty, které chcete vymazat. Vyhledejte požadovaný kontakt a zvolte **Volby** → *Označit*. Vedle kontaktní karty se zobrazí značka.
- 2 Po označení všech kontaktů, které chcete vymazat, zvolte **Volby** → *Odstranit*.

 **Tip!** Více položek najednou můžete označit i podržením stisknutého  současně s . Viz rovněž str. 13.

Přidání a odstranění polí kontaktní karty

- 1 Otevřete kontaktní kartu a zvolte **Volby** → *Upravit*.

- 2 Pro přidání dalšího pole zvolte **Volby** → *Přidat detail*. Pro odstranění nepotřebného pole zvolte **Volby** → *Odstranit detail*. Pro přejmenování popisku kontaktní karty zvolte **Volby** → *Upravit popis*.

Vložení obrázku do kontaktní karty



Do kontaktní karty je možné vložit dva odlišné typy obrázků. Informace o ukládání obrázků, viz 'Obrázky a otisk obrazovky' na str. 61.

- Chcete-li ke kontaktní kartě připojit miniaturu, otevřete kontaktní kartu a zvolte **Volby** → *Upravit* a poté **Volby** → *Přidat miniaturu*. Miniatura obrázku je rovněž zobrazena, pokud Vám kontakt zavolá.



Poznámka: Po




připojení miniatury ke kontaktní kartě můžete zvolit *Přidat miniaturu*, chcete-li nahradit obrázek miniatury jiným, nebo *Odstranit miniaturu*, chcete-li miniaturu z kontaktní karty odstranit.


- Při přidávání miniatury do kontaktní karty otevřete kontaktní kartu a stisknutím  otevřete zobrazení obrázku (). Pro přidání obrázku zvolte **Volby** → *Přidat fotografii*.



Zobrazení kontaktní karty

Volby při zobrazení kontaktní karty, je-li výběr na telefonním čísle: *Volat*, *Vytvořit zprávu*, *Upravit*, *Odstranit*, *Výchozí*, *Přidat hlas. záznam* / *Hlasové záznamy*, *Příř. zrychl. volbu* / *Zrušit zrychl. volbu*, *Vyzváněcí tón*, *Odeslat*, *Odeslat vizečku*, *Nápověda* a *Konec*.



V zobrazení informací kontaktu () jsou zobrazeny všechny informace uložené do kontaktní karty. Stisknutím  otevřete zobrazení obrázku ()

 **Poznámka:** V zobrazení informací kontaktu jsou zobrazena pouze pole, která obsahují informace. Pokud chcete zobrazit všechna pole a přidat do kontaktu další data, zvolte **Volby** → *Upravit*.

Přiřazení výchozích čísel a adres

Obsahuje-li kontakt několik tel. čísel nebo el. adres, můžete pro zrychlení volání nebo odesílání zpráv definovat výchozí tel. čísla a adresy.


- Otevřete kontaktní kartu a zvolte **Volby** → *Výchozí*. Otevře se překryvné okno s výběrem voleb.


 **Příklad:** Vyhledejte *Telefonní číslo* a stiskněte **Přiřadit**. Zobrazí se seznam tel. čísel ze zvolené kontaktní karty. Vyhledejte požadované tel. číslo a stiskněte . Po návratu do zobrazení kontaktní karty uvidíte, že je výchozí číslo podtržené.

Hlasová volba


Telefonní číslo můžete vytočit vyslovením hlasového záznamu, který byl přidán ke kontaktní kartě. Hlasovým záznamem může být kterékoli vyslovené slovo(a). Před používáním této funkce si přečtěte následující upozornění:


- Hlasové záznamy nejsou závislé na jazyce. Jsou závislé pouze na hlase, kterým jsou namlouveny.
- Hlasové záznamy jsou citlivé na okolní ruch. Zaznamenejte je a volejte s jejich pomocí pouze v tichém prostředí.
- Velmi krátká jména nejsou dovolena. Použijte delší jména a nepoužívejte podobná jména pro různá čísla.





 **Poznámka:** Jméno musí být vysloveno naprosto stejně, jako bylo vysloveno při jeho nahrávání. To může být obtížné například v hlučném prostředí nebo v tísni. Nespolehejte se tedy ve všech případech pouze na volání s pomocí hlasového záznamu.

 **Příklad:** Jako hlasový záznam můžete použít jméno osoby, například 'Honzův mobil'.

Přidání hlasového záznamu k tel. číslu

 **Poznámka:** Hlasové záznamy je možné přidat pouze k tel. číslům uloženým v interní paměti herní konzoly. Viz 'Kopírování kontaktů mezi SIM kartou a pamětí herní konzoly' na str. 54.


 **Poznámka:** Ke každé kontaktní kartě můžete přidat pouze jeden hlasový záznam.

- 1 V adresáři Kontaktů vyhledejte kontaktní kartu, ke které chcete přidat hlasový záznam, a stisknutím  ji otevřete.
 - 2 Vyberte tel. číslo, ke kterému chcete hlasový záznam přidat, a zvolte **Volby** → *Přidat hlas. záznam*.
 - 3 Zobrazí se text *Stiskněte Start a po zaznění tónu mluďte*. Při nahrávání držte herní konzolu v blízkosti úst. Po zaznění zahajovacího tónu vyslovte zřetelně slovo(a), které chcete uložit jako hlasový záznam.
 - Pro nahrání hlasového záznamu stiskněte **Start**. Ozve se zahajovací tón a na displeji se zobrazí text *Prosím, teď mluďte*.
 - 4 Po ukončení nahrávání přístroj záznam přehraje a na displeji se zobrazí text *Přehrává se hlasový záznam*. Nechcete-li záznam uložit, stiskněte **Konec**.
 - 5 Po úspěšném uložení hlasového záznamu se na displeji zobrazí text *Hlasový záznam byl uložen* a telefon pípne. Vedle tel. čísla je v kontaktní kartě zobrazen symbol .
-  **Poznámka:** V herní konzole je možné přiřadit hlasový záznam až 25 tel. číslům. Je-li paměť zaplněna, vymažte některé hlasové záznamy.
-  **Tip!** Chcete-li zobrazit seznam všech dosud definovaných hlasových záznamů, zvolte v adresáři Kontaktů **Volby** → *Info o Kontaktech* → *Hlasové záznamy*.

Volání vyslovením hlasového záznamu



Poznámka: Hlasový záznam musí být vysloven naprosto stejně, jako byl vysloven při jeho nahrávání.

- 1 V pohotovostním režimu podržte stisknuté tlačítko . Zazní krátký tón a na displeji se zobrazí text *Prosím, teď mluďte*.
- 2 Při volání pomocí hlasové volby je použit reproduktor. Držte přístroj v blízkosti úst a zřetelně vyslovte odpovídající hlasový záznam.
- 3 Herní konzola přehraje původní hlasový záznam, zobrazí jméno a tel. číslo, a po 1,5 sekundě vytočí tel. číslo odpovídající rozpoznanému hlasovému záznamu.



VÝSTRAHA! Používáte-li reproduktor, nedržte přístroj u ucha, protože zvuk je velmi hlasitý.


- Pokud přístroj přehraje nesprávný hlasový záznam nebo chcete-li hlasovou volbu zopakovat, stiskněte **Opakovat**.



Poznámka: Pokud aplikace používající datové volání nebo GPRS připojení odesílá nebo přijímá data, nemůžete funkci hlasové volby použít. Před voláním pomocí hlasového záznamu musíte ukončit všechna datová připojení.

Přehrání, vymazání nebo změna hlasového záznamu

Chcete-li přehrát, vymazat nebo změnit hlasový záznam, otevřete kontaktní kartu a vyhledejte tel. číslo s přidaným

hlasovým záznamem (označené ikonou ) a zvolte **Volby**→ *Hlasové záznamy*→ a poté buď

- *Přehrát* – pro poslech hlasového záznamu nebo
- *Odstranit* – pro vymazání hlasového záznamu nebo
- *Změnit* – pro nahrání nového záznamu. Stisknutím **Start** zahájíte nahrávání.

Přiřazení tlačítek zrychlené volby

Zrychlená volba je rychlý způsob volání často používaných tel. čísel. Tel. čísla zrychlené volby můžete připojit až k osmi tlačítkům. Číslo 1 je rezervováno pro hlasovou schránku.


- 1 Otevřete kontaktní kartu, pro kterou chcete definovat tlačítko zrychlené volby, a zvolte **Volby**→ *Přř. zrychl. volbu*. Otevře se mřížka zrychlené volby, ve které jsou zobrazena volná čísla.
- 2 Vyhledejte číslo a stiskněte **Přiřadit**. Po návratu do zobrazení informací kontaktu uvidíte vedle čísla ikonu zrychlené volby.
- Chcete-li volat tel. číslo pomocí zrychlené volby, nastavte funkci **Menu**→ **Nástroje**→ **Nastavení**→ **Nastavení hovoru**→ *Zrychlená volba* na *Zapnuta*. Poté v pohotovostním režimu držte stisknuté odpovídající




tlačítko zrychlené volby, dokud se nezačne vytáčet nastavené tel. číslo.

Přidání vyzváněcího tónu ke kontaktní kartě nebo skupině


Ke každé kontaktní kartě nebo skupině kontaktů můžete připojit vyzváněcí tón. Volá-li Vám takový kontakt nebo člen skupiny, herní konzola vyzvání zvoleným vyzváněcím tónem (je-li tel. číslo volajícího odesláno spolu s voláním a přístroj je schopen jej rozpoznat).


- 1 Stisknutím  otevřete kontaktní kartu nebo otevřete seznam Skupiny a zvolte skupinu kontaktů.
- 2 Zvolte **Volby**→ *Vyzváněcí tón*. Zobrazí se seznam vyzváněcích tónů.
- 3 Ovládacím tlačítkem zvolte požadovaný vyzváněcí tón a stiskněte **Zvolit**.
- Chcete-li vyzváněcí tón odebrat, zvolte v seznamu vyzváněcích tónů položku *Výchozí tón*.

 **Poznámka:** Pro individuální kontakt přístroj vždy použije vyzváněcí tón, který byl přiřazen naposledy. To znamená, že když nejdříve změníte vyzváněcí tón skupiny a poté vyzváněcí tón kontaktu, který do této skupiny patří, ozve se při příchozím hovoru z tel. čísla náležícího kontaktu vyzváněcí tón přiřazený k samostatnému kontaktu a ne skupině.

Odeslání kontaktních informací

- 1 V adresáři Kontaktů vyhledejte kartu, kterou chcete odeslat.
- 2 Zvolte **Volby** → *Odeslat* a poté zvolte metodu z dostupných voleb: *Přes SMS*, *El. poštou* (dostupné jen v případě, že je nadefinováno správné nastavení el. pošty) nebo *Přes Bluetooth*. Kontaktní karta, kterou chcete odeslat, se nyní stane 'vizitkou'. Podrobnější informace, viz kapitola ['Zprávy'](#) a ['Odesílání dat přes Bluetooth'](#) na str. 120.
- Přijaté vizitky můžete přidat do adresáře Kontaktů. Podrobnější informace, viz ['Přijímání zpráv "smart"'](#) na str. 82.

 **Poznámka:** Kontaktní informace je možné poslat nebo přijmout pouze do/z kompatibilních přístrojů.

 **Slovník:** Pokud posíláte nebo přijímáte kontaktní informace, je pro ně použit termín 'vizitka'. Vizitka je kontaktní karta ve formátu vhodném pro odeslání jako textová zpráva, většinou ve formátu 'vCard'.


Správa skupin kontaktů

Můžete vytvořit skupiny kontaktů např. jako seznam příjemců Vašich textových zpráv nebo zpráv el. pošty. Viz rovněž informace o přidání vyzváněcího tónu ke skupině na str. 58.

Volby v zobrazení Skupin:


Otevřít, Nová skupina, Odstranit, Přejmenovat, Vyzváněcí tón, Info o Kontaktech, Návoděda a Konec.

Vytvoření skupin kontaktů


- 1 V adresáři Kontakty otevřete seznam Skupin stisknutím .
- 2 Zvolte **Volby** → *Nová skupina*.
- 3 Napište název skupiny nebo použijte výchozí název *Skupina* a stiskněte **OK**.



Přidání člena do skupiny


- 1 V adresáři Kontaktů vyhledejte kontakt, který chcete přidat do skupiny, a zvolte **Volby** → *Přidat do skupiny*. Zobrazí se seznam dostupných skupin.
- 2 Vyhledejte skupinu, ke které chcete kontakt přidat, a stiskněte .

Přidání více členů najednou

- 1 V seznamu Skupiny otevřete skupinu a zvolte **Volby** → *Přidat členy*.
- 2 Vyhledejte kontakt a stisknutím  jej označte. Opakujte tuto akci pro všechny další kontakty, které

chcete přidat, a stisknutím **OK** je přidejte do zvolené skupiny.

Odebrání členů ze skupiny

- 1 Otevřete seznam Skupin, vyhledejte skupinu, kterou chcete upravit, a stiskněte .
- 2 Vyhledejte požadovaný kontakt, který chcete odebrat, a zvolte **Volby** → *Odstr. ze skupiny*.
- 3 Stisknutím **Ano** odeberete člena ze skupiny.

Import dat

Informace kalendáře, kontaktů a úkolů můžete importovat z mnoha různých telefonů Nokia do Vašeho přístroje pomocí aplikace Data Import z PC Suite pro herní konzolu Nokia N-Gage. Pokyny k používání aplikace je možné najít v online nápovědě aplikace PC Suite.

7. Obrázky a otisk obrazovky

Obrázky



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

➡ Zvolte **Menu** → **Média** → **Obrázky**.

Ukládání obrázků

V aplikaci Obrázky můžete zobrazit, organizovat, vymazat a posílat fotografie a obrázky uložené v přístroji. Můžete zde organizovat obrázky doručené v multimediální nebo obrázkové zprávě, v příloze zprávy el. pošty, při Bluetooth spojení nebo uložené z aplikace Otisk obrazovky. Po přijetí obrázku do složky Přijaté ji musíte uložit do složky Obrázky.

V hlavním zobrazení aplikace Obrázky je zobrazen seznam fotografií a složek.

V seznamu vidíte:

- datum a čas uložení obrázku,
- miniaturu obrázku, náhled fotografie,
- počet položek ve složce a
- kartu indikující, zda jsou obrázky nebo složky umístěny v paměti přístroje nebo na paměťové kartě (je-li použita).



Volby ve složce Obrázky:

Otevřít, Odeslat, Sdílená alba, Odstranit, Přesun. do složky, Nová složka, Označit/Odznačit, Přejmenovat, Zobrazit details, Přidat k Oblíbeným, Aktual. miniatury, Nápověda a Konec.

Zobrazení obrázků



Poznámka: Po otevření složky **Obrázky** je úvodní karta nastavena na paměť herní konzoly.

- 1 Pro přepínání z jedné karty do druhé stiskněte nebo .
- 2 Chcete-li procházet obrázky, tiskněte a .

- 3 Obrázek otevřete stisknutím . Při otevření obrázku je v horní části displeje zobrazen název obrázku a počet obrázků ve složce.

Volby při zobrazování obrázku:

Odeslat, Otočit, Zvětšit, Zmenšit, Celá obrazovka, Odstranit, Přejmenovat, Zobrazit details, Přidat k Oblíbeným, Návoděda a Konec.

Jestliže při prohlížení obrázku stisknete nebo , zobrazí se další nebo předchozí obrázek v aktuální složce.

Stejně jako ostatní obrázky můžete prohlížet i soubory ve formátu Animated GIF. Animace je přehrána pouze jednou. Po zastavení animace se zobrazí jako statický obrázek. Chcete-li animaci spustit znovu, musíte obrázek zavřít a znovu otevřít.

Změna velikosti zobrazení

- 1 Zvolte **Volby** → **Zvětšit** nebo **Zmenšit**. Nad obrázkem se zobrazí informace o změně velikosti. Viz rovněž dále uvedený odstavec 'Klávesové zkratky' v této kapitole.

- 2 Stisknutím **Zpět** se vrátíte na původní zobrazení.



Poznámka: Změna velikosti zobrazení není trvale uložena.



Poznámka: Není možné měnit velikost zobrazení přehrávaných animací GIF.

Celá obrazovka

Pokud zvolíte **Volby** → **Celá obrazovka**, odstraní se okraje okolo obrázku, takže bude zobrazena větší část. Stisknutím se vrátíte na původní zobrazení.

Přesouvání zobrazované části

Jestliže zvětšíte obrázek nebo si jej prohlížíte v celoobrazovkovém režimu, můžete ovládacím tlačítkem přesouvat zobrazení doleva, doprava, nahoru a dolů, takže můžete na displeji zobrazit určitou požadovanou část, například pravý horní roh.

Otáčení

Zvolte **Volby** → **Otočit** → **Doleva** (chcete-li otočit obrázek o 90 stupňů proti směru chodu hodinových ručiček) nebo **Doprava** (chcete-li jej otočit o 90 stupňů ve směru chodu hodinových ručiček). Informace o otočení není trvale uložena.


Klávesové zkratky

- Otočení: - doleva, - doprava
- Pohyb: - nahoru, - dolů, - doleva, - doprava.
- zvětšení, - zmenšení; podržení stisknutého vrací do normálního zobrazení.
- přepínání mezi celoobrazovkovým a normálním zobrazením.

Zobrazení informací o obrázku

- Chcete-li zobrazit detailní informace o obrázku, vyhledejte obrázek a zvolte **Volby** → *Zobrazit detaily*. Zobrazí se seznam informací o obrázku:
Formát – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Nepodp. nebo Neznámý.
Datum a Čas – kdy byl obrázek vytvořen nebo uložen,
n x n – velikost obrázku v pixelech,
Velikost – v bajtech nebo kilobajtech (kB),
Barvy – Reálné barvy, 65536 barev, 4096 barev, 256 barev, 16 barev, Odstíny šedi nebo Černobíle.

Správa obrázků a složek

- Chcete-li odstranit obrázek nebo složku, vyhledejte požadovanou položku a zvolte **Volby** → *Odstranit*.
- Chcete-li přejmenovat obrázek nebo složku, vyhledejte požadovanou položku a zvolte **Volby** → *Přejmenovat*. Napište nový název a stiskněte .


Podrobnější informace o vytvoření složek, označení a přesunutí položek do složek, viz 'Obecné akce pro všechny aplikace' na str. 13.





Posílání obrázků

Obrázky můžete posílat různými službami zpráv do kompatibilních přístrojů.

- 1 Vyhledejte obrázek, který chcete poslat, a zvolte **Volby** → *Odeslat*.

- 2 Poté z dostupných možností zvolte způsob: *Vmultimed. zprávě*, *El. poštou* a *Přes Bluetooth*.

- Pokud zvolíte odeslání obrázku el. poštou nebo v multimediální zprávě, otevře se příslušný editor. Stisknutím  zvolte požadované příjemce v adresáři Kontaktů nebo napište tel. číslo nebo el. adresu příjemce do pole *Komu*. Napište doprovodný text a zvolte **Volby** → *Odeslat*. Další informace naleznete v kapitole 'Vytvoření a odeslání nových zpráv' na str. 75.
- Informace o odeslání obrázku přes Bluetooth, viz 'Odeslání dat přes Bluetooth' na str. 120.

Tip! Přes Bluetooth můžete poslat několik obrázků najednou. Při odeslání více obrázků najednou je musíte nejdříve označit. Chcete-li označit více obrázků najednou, použijte **Volby** → *Označit/Odznačit* nebo podržte stisknuté tlačítko  a zároveň tiskněte  nebo . Současně s posouváním výběru se vedle položek zobrazují značky. Výběr ukončíte tak, že nejprve uvolníte ovládací tlačítko a poté uvolníte .

Složka Obrázkové zprávy

Ve složce Obrázkové zprávy najdete grafiky přijaté v obrázkových zprávách.

Volby ve složce Obrázkové zprávy: *Otevřít*, *Odeslat*, *Odstranit*, *Označit/Odznačit*, *Přejmenovat*, *Zobrazit detaily*, *Nápověda* a *Konec*.

Chcete-li uložit grafiku přijatou v obrázkové zprávě, otevřete **Zprávy**→ *Přijaté*, otevřete zprávu a zvolte **Volby**→ *Uložit*.

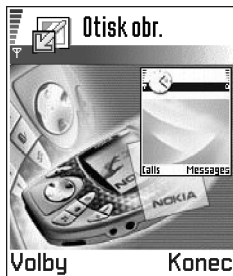
Zobrazení obrázků

- 1 Vyhledejte požadovaný obrázek a stiskněte . Otevře se obrázek. Stisknutím otevřete následující obrázek ve složce.
- 2 Stisknutím **Zpět** se vrátíte do hlavního zobrazení složky Obrázkové zprávy.

Otisk obrázky

↩ Zvolte **Menu**→ **Média**→ **Otisk obr..**

Aplikace Otisk obrázky umožňuje snímat obrázky z displeje herní konzoly. Tyto obrázky pak můžete odeslat v multimediální zprávě. Aplikace Otisk obrázky může být spuštěna na pozadí, takže není na displeji vidět, a aktivována stisknutím kombinace kláves, kterou přiřadíte v Nastavení (výchozí je +). Viz 'Spuštění na pozadí' na str. 64 a 'Změna nastavení' na str. 64.



Volby v aplikaci Otisk

obrazovky: *Nechat apl. aktivní, Nastavení, Náповěda a Konec*.

Můžete vybrat jeden ze tří formátů: *JPG níž. kvalita, JPG vys. kvalita* nebo *MBM*.

- 1 Zvolte **Menu**→ **Média**→ **Otisk obr..**
 - 2 Zvolte **Volby**→ *Nechat apl. aktivní*. Zobrazí se zpráva "Otisk obrázky získáte stisknutím **Úpravy+Ovl.tlač.**" a aplikace zmizí z obrazovky.
 - 3 Snímek obrázky pak získáte stisknutím + .
- Poznámka:** Je-li v herní konzole málo volné paměti, přístroj může některé aplikace ukončit. Před zavřením aplikace přístroj uloží všechna neuložená data. Viz 'Přepínání mezi aplikacemi' na str. 12.

Spuštění na pozadí


Pokud zvolíte **Volby**→ *Nechat apl. aktivní*, aplikace zmizí z obrazovky. Aplikace Otisk obrázky je stále aktivní, nemá žádný vliv na aplikace, které chcete spustit, a umožňuje Vám kdykoli zachytit obsah displeje (například při hraní hry) stisknutím kombinace tlačítek, které jste zvolili v Nastavení. Viz 'Změna nastavení' na str. 64.


Změna nastavení

Zvolením *Nastavení* otevřete seznam definovatelných nastavení aplikace Otisk obrázky.

- *Otisk obr. stiskem* - Zvolte kombinaci tlačítek, jejichž stisknutím aktivujete Otisk obrázky.

- *Název složky* – Napište popisný název složky, do které budou ukládány otisky obrazovky.
- *Název otisku obr.* – Napište popisný název obrázku.
- *Kvalita otisku obr.* – Zvolte jeden ze tří formátů:
 - *JPG nízká kvalita*
 - *JPG vysoká kvalita*
 - *MBM*.
- *Použ. vých. název* – Zvolte *Ano*, pokud chcete uložit obrázek pod názvem definovaným ve volbě *Název otisku obr.*. Pro nastavení individuálního názvu pro každý obrázek zvolte *Ne* (standardně je zobrazen název zadaný ve volbě *Název otisku obr.*).

 Volby: *Otisk obr. stiskem*,
Název složky, *Název otisku obr.*, *Kvalita otisku obr.*
 a *Použ. vých. název*.

 **Poznámka:** Pod stejným názvem je možné uložit několik obrázků (například "Otisk"). Obrázky jsou pak uloženy jako "Otisk", "Otisk(01)", "Otisk(02)", atd.



8. RealOne Player™



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

↔ Zvolte **Menu** → **Média** → **RealOne Player**.

V aplikaci RealOne Player™ můžete přehrávat média soubory uložené v paměti přístroje nebo na paměťové kartě nebo přehrávat hudební nebo video soubory a aktivně přenášeny obsah z internetu (stream).



Slovník: Média soubory jsou video, hudební nebo audio klipy, které je možné přehrát pomocí přehrávače, jakým je například RealOne Player. Aplikací RealOne Player jsou podporovány soubory s příponami .3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra a .rv.

RealOne Player nemusí nutně podporovat všechny variace podporovaných formátů souborů. RealOne Player se například pokusí otevřít všechny soubory .mp4. Některé soubory .mp4 však mohou obsahovat informace, které nejsou kompatibilní se standardy 3GPP, což znamená, že nejsou podporovány herní konzolou Nokia N-Gage. V takovém případě se operace nezdaří a výsledkem je buď jen částečné přehrání nebo chybová zpráva.

Aplikace RealOne Player používá sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.

Volby: V menu Volby jsou

uvedeny různé možnosti:

- Nejsou-li v seznamu žádné soubory, odkazy nebo složky: *Otevřít, Nová složka, Nastavení, Info o produktu, Náповěda a Konec*.
- Je-li zvolená položka v přístroji: *Přehrát, Otevřít, Přejmenovat* (nejsou-li označeny položky), *Odstranit, Nová složka, Přesun. do složky, Označit/Odznačit, Odeslat, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Info o produktu, Náповěda a Konec*.
- Je-li zvolen odkaz do sítě: *Přehrát* (nejsou-li označeny žádné položky), *Otevřít, Přejmenovat, Upravit odkaz, Odstranit, Nová složka, Přesun. do složky, Označit/Odznačit, Odeslat, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Info o produktu, Náповěda a Konec*.
- Je-li označena složka: *Otevřít složku* (nejsou-li označeny žádné položky), *Otevřít, Přejmenovat* (nejsou-li označeny žádné položky), *Odstranit, Nová složka, Označit/Odznačit, Nastavení, Info o produktu, Náповěda a Konec*.
- Je-li označeno více položek: *Otevřít, Odstranit, Nová složka, Přesun. do složky, Označit/Odznačit, Odeslat, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Info o produktu, Náповěda a Konec*.

Media Guide

Z aplikace RealOne Player můžete otevřít stránku prohlížeče obsahující příručku médií (Media Guide) s odkazy na stránky s médii a soubory. Viz 'Streamování z internetu' na str. 67.

Přehrávání média souborů

Po spuštění aplikace RealOne Player můžete přehrávat libovolný hudební nebo video soubor ze seznamu souborů nebo přímo z internetu.

- Chcete-li přehrát média soubor uložený v paměti herní konzoly nebo na paměťové kartě, otevřete RealOne Player, vyhledejte soubor a zvolte **Volby** → *Přehrát*.
- Přehrávání média souboru přímo z internetu:

- 1 Zvolte **Volby** → *Otevřít* → URL adresa.
- 2 Zadejte URL adresu stránky, ze které chcete přehrávat nebo streamovat obsah.



Slovník: Streamování je přehrávání zvukových nebo video souborů načítaných v reálném čase z internetu. Je alternativou k přehrávání souborů uložených v přístroji (místně).



Poznámka: Ke stránce se nebude možné připojit, dokud nebudete mít nakonfigurován Přístupový bod, viz nastavení *Výchozí přístup. bod* na str. 69. Většina poskytovatelů služby vyžaduje, aby jako Výchozí přístupový bod byl použit přístupový bod k internetu (IAP). Někteří poskytovatelé však umožňují použít i přístupový bod k WAPu. O informace požádejte poskytovatele služby.



Poznámka: V přehrávači RealOne Player můžete otevřít pouze URL adresy s prefixem *rtsp://*. Není možné otevřít URL adresy s prefixem *http://*, ale RealOne Player rozpozná *http* odkaz k souboru *.ram*, protože *.ram* soubor je textový soubor obsahující odkaz *rtsp*.

Streamování z internetu

- Chcete-li streamovat živý obsah z internetu (síťová služba), nakonfigurujte nejprve Výchozí přístupový bod, viz Poznámka na str. 67. Poté:
 - 1 Otevřete RealOne Player a zvolte **Volby** → *Otevřít* → *Příručka*. Otevřete Media Guide a vyhledejte odkaz na požadovanou stránku se streamovaným obsahem.
 - 2 Zvolte odkaz. Budete vyzváni k odpojení přístupového bodu k WAPu.
- Pokud máte nakonfigurován přístupový bod k internetu (IAP) jako Výchozí přístupový bod aplikace RealOne Player (se souhlasem Vašeho provozovatele služby), **potvrďte** výzvu.

- Jestliže máte jako Výchozí přístupový bod aplikace RealOne Player nastaven přístupový bod k WAPu (se souhlasem Vašeho provozovatele služby), **odmítněte** výzvu.

Streamování nyní může začít.

Než se začne požadovaný obsah přehrávat, přístroj se připojí ke stránce a načte soubor.



Ovládání hlasitosti

- Hlasitost zvýšíte stisknutím nebo snížíte stisknutím .
- Pro úplné ztišení zvuku podržte stisknuté tlačítko , dokud se nezobrazí indikátor .
- Pro zapnutí zvuku držte stisknuté tlačítko , dokud se nezobrazí indikátor .

Odeslání média souborů

Média soubory můžete v zobrazení seznamu videoklipů odeslat pomocí volby *Odeslat*.

- 1 Vyhledejte soubor, který chcete poslat, a zvolte **Volby** → *Odeslat*.
- 2 Zvolte způsob odeslání souboru: *Přes Bluetooth*, *Vmultimed. zprávě* nebo *El. poštou*.

Změna nastavení

Tip! Po zvolení některého nastavení se zobrazí odpovídající karta. Stisknutím nebo otevřete různé karty nastavení. Následující ikony indikují, ve kterém nastavení se nacházíte:

- pro *Video*
- pro *Přehrávání*
- pro *Síť* a
- pro *Proxy*.

Chcete-li změnit nastavení pro *Video*, zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Video*. Otevře se následující seznam nastavení:

- *Kvalita videa* – Zvolte *Ostrý obraz* pro získání lepší kvality obrazu, ale pomalejší obnovování záběrů, nebo *Plynulé video* pro plynulejší zobrazování při horší kvalitě obrazu.
- *Autom. velikost* – Zvolte *Zapnuto* pro automatickou změnu velikosti obrazu videoklipu.

Chcete-li změnit nastavení pro *Přehrávání*, zvolte **Volby**→
Nastavení→*Přehrávání*. Otevře se následující seznam
nastavení:

- *Opakovat* - Zvolte *Zapnuto*, aby se po přehrání video nebo audio souboru přehrávání automaticky opět zahájilo.

Chcete-li změnit nastavení pro *Síť*, zvolte **Volby**→
Nastavení→*Síť*. Otevře se následující seznam nastavení:

- *Výchozí přístup.bod* - Jak byl definován v *Nastavení připojení*, viz '*Přístupové body*' na str. 45. Viz rovněž Krok 2 na str. 67.
- *Šířka pásma* - Zvolte *Automaticky* pro použití nejlepšího možného datového přenosu.
- *Max. šířka pásma* - Zvolte max. šířku pásma pro streamování obsahu.
- *Prodleva připojení* - Otevře se posuvník, kterým změníte dobu čekání na úvodní připojení serveru.
- *Prodleva serveru* - Otevře se posuvník, kterým změníte dovolenou dobu, během které server musí odpovědět.
- *Nejvyšší port* a *Nejnižší port* - Zadejte číslo portu pro streamování. Pokud toto číslo neznáte, kontaktujte provozovatele služby.

Chcete-li změnit nastavení pro *Proxy*, zvolte **Volby**→
Nastavení→*Proxy*. Otevře se následující seznam nastavení:

- *Použít proxy* / *Adresa serveru* / *Port* - Zvolte, zda je proxy použito.



9. Zprávy



Poznámka: Abyste mohli používat funkce ze složky **Zprávy**, musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.



Zvolte Menu → Zprávy.

V aplikaci Zprávy můžete vytvořit, odeslat, přijmout, zobrazit, upravit a organizovat:

- textové zprávy,
- multimediální zprávy (MMS),
- zprávy el. pošty a
- "smart" zprávy, speciální textové zprávy obsahující data.

Kromě toho můžete zprávy a data přijmout při připojení přes Bluetooth, načíst zprávy služby WAP, zprávy informační služby a odesílat zprávy s příkazy služby.

Volby v hlavním zobrazení

Zprávy: *Vytvořit zprávu*, *Připojit se* (zobrazeno, je-li definována schránka) nebo *Odpojit se* (zobrazeno, je-li aktivní připojení ke schránce), *Zprávy SIM*, *Informační služba*, *Příkazy služby*, *Nastavení*, *Nápověda* a *Konec*.

Textové a multimediální zprávy používají sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.

Po otevření aplikace Zprávy se zobrazí funkce *Nová zpráva* a seznam dostupných složek:



Přijaté – obsahuje přijaté zprávy, kromě zpráv el. pošty a zpráv informační služby. Zprávy el. pošty jsou uloženy ve složce *Schránka*. Zprávy informační služby můžete číst zvolením **Volby** → *Informační služba*.



Mé složky – pro organizování zpráv do složek.



Tip! Zprávy můžete organizovat přidáním nových složek do složky *Mé složky*.




Schránka – po otevření této složky se můžete buď připojit ke vzdálené schránce a načíst nové zprávy el. pošty nebo offline zobrazit dříve načtené zprávy. Podrobnější informace o režimech online a offline, viz str. 84. Je-li definováno nastavení nové schránky, nahradí se v hlavním zobrazení názvem této nově definované schránky výchozí název *Schránka*. Viz 'Nastavení potřebná pro el. poštu' na str. 91.





Koncepty – pro ukládání konceptů zpráv, které nebyly odeslány.







Odeslané – uchovává posledních 20 odeslaných zpráv. Informace o změně počtu uchovávaných odeslaných zpráv, viz 'Nastavení složky Odeslané' na str. 93.

 **K odeslání** – složka pro dočasné uložení zpráv, které čekají na odeslání.

 **Potvrzení** – můžete v síti vyžádat, aby Vám bylo doručeno potvrzení o doručení Vámi odeslané textové zprávy, "smart" zprávy nebo multimediální zprávy. Pro zapnutí příjmu potvrzení o doručení zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Zpráva SMS*, vyhledejte *Přijmout potvrzení* a zvolte *Ano*.

 **Poznámka:** Přijmutí potvrzení o doručení multimediální zprávy, která byla odeslána na adresu el. pošty, nemusí být možné.


 **Poznámka:** Před vytvořením multimediální zprávy, napsáním zprávy el. pošty nebo připojením se ke vzdálené schránce musíte do telefonu uložit odpovídající nastavení. Viz 'Nastavení potřebná pro el. poštu' na str. 79 a 'Nastavení potřebná pro multimediální zprávy' na str. 77.

 **Tip!** Pokud jste otevřeli jednu z výchozích složek, například **Odeslané**, můžete mezi složkami přepínat: stisknutím  otevřít následující složku (**K odeslání**) nebo stisknutím  otevřít předchozí složku (**Koncepty**).



Zprávy – Obecné informace

Stav zprávy je vždy buď koncept, odeslaná nebo přijatá. Zprávy je možné před odesláním uložit do složky Koncepty. Zprávy jsou před odesláním dočasně uloženy do složky

K odeslání. Po odeslání zprávy je zpráva přesunuta do složky Odeslané. Přijaté nebo odeslané zprávy jsou chráněny proti zápisu, dokud nezvolíte příkaz *Odpověď* nebo *Předat dál*, který zprávu zkopíruje do editoru. Upozorňujeme, že nelze poslat dál zprávu, kterou jste si poslali sami.




 **Poznámka:** Zprávy (nebo data) poslané přes Bluetooth nejsou uloženy do složky Koncepty nebo Odeslané.

Otevření přijaté zprávy

- Po přijmutí zprávy se v pohotovostním režimu na displeji zobrazí  a text *1 nová zpráva*. Stisknutím **Ukázat** zprávu otevřete.
- Pokud Vám přišlo více nových zpráv, otevřete stisknutím **Ukázat** složku Přijaté, kde jsou zobrazena záhlaví zpráv. Chcete-li otevřít zprávu ve složce Přijaté, vyhledejte ji a stiskněte .

Přidání příjemce do zprávy

Po vytvoření zprávy do ní můžete přidat příjemce několika způsoby:


- přidejte příjemce z adresáře Kontakty. Adresář Kontakty otevřete stisknutím  nebo  v polích *Komu:* nebo *Kopie:* nebo zvolte **Volby** → *Přidat příjemce*. Vyhledejte kontakt a stisknutím  jej označte. Najednou můžete označit i více příjemců. Stisknutím **OK** se vraťte do zprávy. Příjemci jsou

uvedeni v poli *Komu:* a jsou automaticky odděleni středníkem (;).

- napište tel. číslo nebo adresu el. pošty příjemce do pole *Komu:* nebo
- zkopírujte informace o příjemci z jiné aplikace a poté je vložte do pole *Komu:* Viz 'Kopírování textu' na str. 75.



Příklad: +44 123 456; 050 456 876

Příjemce nalevo od kurzoru vymažete stisknutím tlačítka .



Poznámka: Pokud zadáváte více tel. čísel nebo adres el. pošty do pole *Komu:*, musíte jednotlivé údaje oddělovat středníkem (;). Jestliže načítáte příjemce z adresáře Kontakty, středník je vkládán automaticky.


Volby odeslání

Chcete-li změnit způsob odeslání zprávy, zvolte při upravování zprávy **Volby** → *Volby odeslání*. Po uložení zprávy jsou uloženy i její volby odeslání.


Psaní textu













Text můžete zadávat dvěma způsoby, tradičním způsobem používaným v mobilních přístrojích nebo metodou nazvanou prediktivní vkládání textu.




Tip! Pro zapnutí nebo vypnutí metody prediktivního vkládání textu stiskněte při psaní textu dvakrát rychle tlačítko .

Použití tradičního zadávání textu

Jestliže pro psaní používáte tradiční způsob, je v pravém horním rohu displeje zobrazen indikátor .

- Opakovaně tiskněte tlačítka  až , dokud se nezobrazí požadovaný znak. Upozorňujeme, že na jednotlivých tlačítkách je k dispozici více znaků, než je na nich vytisknuto.
- Pro vložení číslice podržte stisknuté tlačítko s číslicí.
- Pro přepínání mezi psaním číslic a písmen podržte stisknuté tlačítko .
- Je-li následující písmeno umístěno na stejném tlačítku jako předchozí, počkejte, dokud se nezobrazí kurzor (nebo stisknutím  ukončete prodlevu) a poté zadejte další znak.
- Nesprávně zadané znaky můžete vymazat stisknutím . Podržením stisknutého tlačítka  vymažete více znaků najednou.
- Nejběžnější interpunkční znaménka jsou k dispozici pod tlačítkem . Opakovaně tiskněte , dokud se nezobrazí požadované znaménko. Stisknutí  otevře seznam speciálních znaků. Pomocí ovládacího tlačítka se pohybujte seznamem a stisknutím **Zvolit** zvolte znak.
- Pro vložení mezery stiskněte . Chcete-li přesunout kurzor na následující řádek, stiskněte třikrát .
- Pro přepínání mezi režimy **Abc**, **abc** a **ABC** stiskněte .



Ikony:  a  indikují zvolenou velikost písma.  znamená, že první písmeno slova bude

velké a všechna ostatní písmena budou automaticky psána malá. indikuje režim číslic.

Použití prediktivního vkládání textu

Chcete-li aktivovat metodu prediktivního vkládání textu, stiskněte a zvolte *Zapnout slovník*. Touto volbou se aktivuje metoda prediktivního vkládání textu pro všechny editory v herní konzole. V horní části displeje je zobrazen indikátor .

- 1 Požadované slovo pište pomocí tlačítek - . Pro každé písmeno stiskněte odpovídající tlačítko pouze jednou. Zobrazované slovo se změní po každém stisknutí tlačítka.

Poznámka: Slovo se postupně upravuje a proto s kontrolou výsledku počkejte až po zadání všech znaků slova.

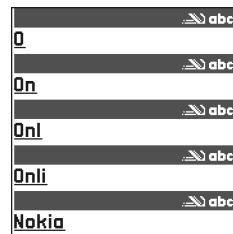
Příklad: při psaní slova 'Nokia', je-li zvolen anglický slovník, stiskněte:

pro N, pro o, pro k, pro i a pro a.













Jak vidíte, navrhované slovo se změní po každém stisknutí tlačítka.

- 2 Po dokončení slova zkontrolujte, zda je zobrazené slovo správné.


- Je-li slovo správné, můžete jej potvrdit stisknutím nebo vložit mezeru stisknutím . Podtržení zmizí a můžete začít psát nové slovo.
- Není-li slovo zobrazeno správně, máte následující možnosti:
 - Opakováním stisknutím zobrazujete další shodná slova nalezená ve slovníku.
 - Stisknutím a zvolením *Slovník* → *Shodná slova* zobrazíte seznam odpovídajících slov. Vyhledejte požadované slovo a stisknutím jej zvolte.
 - Je-li za slovem zobrazen znak **?**, není slovo, které chcete napsat, ve slovníku. Pro přidání slova do slovníku stiskněte **OK**, tradičním způsobem zadejte slovo (max. 32 znaků) a stiskněte **Uložit**. Slovo je přidáno do slovníku. Je-li slovník naplněn, nahradí se novým slovem nejstarší přidané slovo.
 - Chcete-li odstranit znak **?** a postupně vymazat písmena ze slova, stiskněte .




Tipy pro používání prediktivního vkládání textu



- Pro vymazání znaku stiskněte . Podržení stisknutého tlačítka  vymaže více znaků najednou.
 - Pro přepínání mezi režimy **Abc**, **abc** a **ABC** stiskněte . Upozorňujeme, že pokud stisknete dvakrát rychle , bude aktivován prediktivní způsob psaní textu.
 - Pro vložení číslice v režimu psaní písmen podržte stisknuté tlačítko s odpovídající číslicí. Nebo stiskněte  a zvolte *Vložit číslo*, zadejte požadované číslo a stiskněte **OK**. Pro přepínání mezi psaním číslic a písmen podržte stisknuté tlačítko .
 - Nejběžnější interpunkční znaménka jsou k dispozici pod tlačítkem . Opakovaně stiskněte  a poté , dokud se nezobrazí požadované interpunkční znaménko. Podržení stisknutého  otevře seznam speciálních znaků. Pomocí ovládacího tlačítka procházejte seznamem a stisknutím **Zvolit** zvolte znak. Nebo stiskněte  a zvolte *Vložit symbol*.
-  **Tip!** Prediktivní vkládání textu se pokusí odhadnout, které z nejčastěji používaných interpunkčních znamének bude potřeba („?!“). Pořadí a dostupnost interpunkčních znamének závisí na jazyku zvoleného slovníku.

- Opakovaným stisknutím  zobrazíte další shodná slova nalezená ve slovníku.


Můžete rovněž stisknout , zvolit *Slovník* a poté

- Shodná slova* – pro zobrazení seznamu slov, která odpovídají stisknutým tlačítkům. Vyhledejte požadované slovo a stiskněte .
- Vložit slovo* – pro přidání slova (max. 32 písmen) do slovníku pomocí tradiční metody zadávání textu. Je-li slovník naplněn, nahradí se novým slovem nejstarší přidané slovo.
- Upravit slovo* – chcete-li otevřít okno, ve kterém můžete upravit slovo. Je k dispozici jen v případě, že je slovo aktivní (podtržené).

Psaní složených slov













- Napište první polovinu složeného slova a potvrďte ji stisknutím . Napište druhou část složeného slova a poté dokončete složené slovo vložím mezeru stisknutím .

Vypnutí prediktivního vkládání textu


- Stisknutím  a zvolením *Slovník* → *Vyp.*

Kopírování textu

Chcete-li zkopírovat text do schránky, můžete použít tyto nejjednodušší způsoby:

- 1 Pro zvolení znaku nebo slov podržte stisknuté tlačítko . Zároveň stiskněte  nebo . Spolu s pohybem výběru se text zvýrazňuje. Chcete-li zvolit celý řádek textu, podržte stisknuté tlačítko . Zároveň stiskněte  nebo .
- 2 Výběr ukončíte uvolněním ovládacího tlačítka (přitom stále držte tlačítko ).
- 3 Chcete-li zkopírovat text do schránky, podržte  a stiskněte **Kopírovat**.
Nebo uvolněte  a poté jej znovu stiskněte. Otevře se seznam příkazů, například *Kopírovat* nebo *Vymout*. Jestliže chcete vymazat zvolený text z dokumentu, stiskněte .
- 4 Pro vložení textu do dokumentu podržte stisknuté  a stiskněte **Vložit**.
Nebo jednou stiskněte  a zvolte *Vložit*.


Volby úprav

Stisknete-li , zobrazí se následující volby (v závislosti na režimu úprav a aktuální situaci):

- *Slovník* (prediktivní vkládání textu), *Režim písmen* (tradiční zadávání textu), *Režim číslic*
- *Vymout*, *Kopírovat* – dostupné jen v případě, že již byl zvolen text.

- *Vložit* – dostupné jen v případě, že byl do schránky vložen text zkopírováním nebo vyjmutím.
- *Vložit číslo*, *Vložit symbol* a
- *Jazyk psaní*: – změni vstupní jazyk pro všechny editory v herní konzole. Viz '*Nastavení přístroje*' na str. 40.






Vytvoření a odeslání nových zpráv

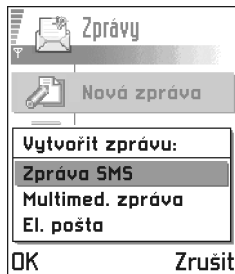
 **Poznámka:** Při odeslání zpráv se na displeji přístroje může zobrazit text *Odeslána*. Tím je indikováno, že zpráva byla odeslána přístrojem na číslo střediska zpráv nastavené v herní konzole. Neznamená to, že zpráva byla přijata zamýšleným příjemcem. Podrobnější informace o službách zpráv získáte u operátora sítě.

Vytváření zprávy můžete zahájit dvěma způsoby:

- V hlavním zobrazení aplikace Zprávy zvolením *Nová zpráva* → *Vytvořit zprávu: Zpráva SMS, Multimediální zpráva* nebo *Zpráva el. pošty* nebo
- Začněte vytvářet zprávu v aplikaci, která obsahuje volbu *Odeslat*. V tomto případě je zvolený soubor (například obrázek nebo text) přidán to zprávy.

Psaní a odesílání textových zpráv

- 1 Zvolte ***Nová zpráva***.
Zobrazí se seznam dostupných voleb.
- 2 Zvolte ***Vytvořit zprávu:***
Zpráva SMS. Otevře se editor s kurzorem v poli ***Komu:***. Stiskněte  a zvolte příjemce v adresáři Kontakty nebo zadejte tel. číslo příjemce. Stisknutím  vložíte středník (;), kterým jednotlivé příjemce oddělíte. Stisknutím  se přesunete do pole zprávy.
- 3 Napište zprávu.
 **Poznámka:** Herní konzola umožňuje odesílání textových zpráv, které jsou tvořeny z více běžných zpráv obsahujících 160 znaků. Pokud při psaní překročíte 160 znaků, bude zpráva odeslána jako dvě nebo více zpráv, a tak může být cena za odeslání zprávy vyšší.
V navigačním řádku je zobrazen údaj o počtu znaků odpočítávaných od 160. Například 10 (2) znamená, že do textu, který bude odeslán jako dvě zprávy, ještě můžete přidat 10 znaků.
- 4 Zprávu odešlete zvolením ***Volby*** → ***Odeslat*** nebo stisknutím .



Volby v editoru textových

zpráv: *Odeslat, Přidat příjemce, Vložit, Odstranit, Detaily zprávy, Volby odeslání, Náповěda a Konec.*

Odeslání "smart" zpráv

Zprávy "smart" jsou speciální textové zprávy, které obsahují data. Zprávy "smart" můžete odeslat jako:

- obrázkové zprávy,
- vizitky obsahující kontaktní informace v obecném formátu (vCard),
- poznámky Kalendáře (formát vCalendar).

Podrobnější informace, viz 'Odeslání kontaktních informací' na str. 59, 'Odeslání záznamů z kalendáře' na str. 100 a 'Posílání záložek' na str. 109.



Tip! Můžete rovněž přijmout vyzváněcí tóny, loga operátora nebo nastavení od provozovatele služby, viz str. 82.

Vytvoření a odeslání obrazových zpráv

Volby v editoru obrazových

zpráv: *Odeslat, Přidat příjemce, Vložit, Odstranit obrázek, Odstranit, Detaily zprávy, Náповěda a Konec.*


Herní konzola umožňuje odesílat a přijímat obrázkové zprávy. Obrázkové zprávy jsou textové zprávy, které obsahují malé černobílé grafiky. Několik výchozích obrázků je k dispozici ve složce ***Obr. zprávy*** v menu ***Média*** → ***Obrázky***.




Poznámka: Tuto funkci je možné použít pouze v případě, že je podporována operátorem sítě nebo

poskytovatelem služeb. Přijímat a zobrazovat obrázkové zprávy mohou pouze telefony, které umožňují funkci obrázkových zpráv.

Odeslání obrazové zprávy:

- 1 Máte dvě možnosti, buď:
 - Otevřete **Média**→ **Obrázky**→ *Obr. zprávy* a zvolte obrázek, který chcete odeslat. Zvolte **Volby**→ *Odeslat* nebo
 - Zvolte **Zprávy**→ *Nová zpráva*→ *Vytvořit zprávu: Zpráva SMS* a zvolte *Vložit*→ *Obrázek*.
- 2 Zadejte informaci o příjemci a vložte text zprávy.
- 3 Zvolte **Volby**→ *Odeslat* nebo stiskněte .

 **Poznámka:** Každá obrazová zpráva je vytvořena z několika textových zpráv. To znamená, že odeslání jedné obrazové zprávy může být dražší než odeslání jedné textové zprávy.





Multimediální zprávy

Multimediální zpráva může obsahovat kombinaci textu a videoklipů nebo textu, obrázků a zvukových klipů. Nemůže však nikdy obsahovat kombinaci obrázků a videoklipů.

Volby v editoru

multimediálních zpráv: *Odeslat, Přidat příjemce, Vložit, Náhled zprávy, Odstranit, Objekty, Odstranit, Details zprávy, Volby odeslání, Náповěda a Konec*.

 **DŮLEŽITÉ!** Ochrana autorských práv může znemožnit kopírování, upravování, přenášení nebo posílání některých obrázků, vyzváněcích tónů a jiného obsahu.

 **Poznámka:** Tuto funkci je možné použít pouze v případě, že je podporována operátorem sítě nebo poskytovatelem služeb. Přijmout a zobrazit multimediální zprávy mohou pouze přístroje, které nabízejí kompatibilní funkci multimediálních zpráv nebo el. pošty. Do přístrojů, které nepodporují tyto funkce, může být doručena zpráva s odkazem na internetovou stránku.


Nastavení potřebná pro multimediální zprávy

Nastavení můžete v podobě zprávy "smart" obdržet od operátora sítě nebo provozovatele služeb. Viz 'Přijímání zpráv "smart"' na str. 82.

Informace o dostupnosti a objednání datových služeb získáte u operátora sítě nebo provozovatele služeb.

- 1 Zvolte *Nastavení*→ *Nastavení připojení*→ *Přístupové body* a definujte nastavení pro přístupový bod pro multimediální zprávy:
Název připojení – zadejte popisný název připojení.
Režim připojení – zvolte typ datového nosiče: *Data GSM, HSCSD* nebo *GPRS*.

IP adresa brány – zadejte adresu.

 **Příklad:** Názvy domén, např. **www.nokia.com**, je možné přeložit na formát IP adresy jako např. **192.100.124.195**.

Domovská stránka – zadejte adresu střediska multimediálních zpráv.

- Zvolíte-li *Data GSM* nebo *HSCSD*, vyplňte: *Vytáčené číslo* – tel. číslo pro datové volání.
- Jestliže zvolíte *GPRS*, vyplňte: *Název příst. bodu* – název, který Vám poskytne provozovatel služby.

Další informace o různých typech datového připojení naleznete v kapitole 'Nastavení připojení' na str. 43.

2. Zvolte **Zprávy**→**Volby**→**Nastavení**→**Multimediální zpráva**. Otevřete položku *Primární připojení* a zvolte přístupový bod, který jste vytvořili pro preferované připojení. Viz rovněž 'Nastavení pro multimediální zprávy' na str. 90.

Vytvoření multimediálních zpráv




Poznámka: Při odesílání multimediální zprávy na jiný typ kompatibilního přístroje, než je herní konzola Nokia N-Gage, doporučujeme použít menší velikost obrázku a zvukový klip, který není delší než 15 sekund. Výchozí nastavení je *Velikost fotografie: Velká*. Chcete-li ověřit nastavení velikosti fotografie, otevřete **Zprávy**→**Volby**→**Nastavení**→**Multimediální zpráva** nebo při vytváření multimediální zprávy zvolte **Volby**→**Volby odeslání**. Při odesílání multimediální zprávy na adresu el. pošty nebo na jinou herní konzolu Nokia N-Gage použijte, je-li to možné, větší velikost


(závisí na podpoře ze strany sítě). Pro změnu nastavení stiskněte při vytváření multimediální zprávy **Volby**→**Volby odeslání**→**Velikost fotografie**→**Velká**.


- 1 V aplikaci Zprávy zvolte *Nová zpráva*→*Vytvořit zprávu: Multimediální zpráva* a stiskněte .
- 2 Stisknutím  zvolte požadované příjemce v adresáři Kontaktů nebo napište tel. číslo nebo el. adresu příjemce do pole *Komu:* Vložením středníku (:) oddělte jednotlivé příjemce. Stisknutím  se přesunete do dalšího pole.
- 3 Objekty multimediální zprávy můžete přidávat v libovolném pořadí.
 - Chcete-li přidat obrázek, zvolte **Volby**→**Vložit**→**Fotografie**.
 - Pro přidání zvuku zvolte **Volby**→**Vložit**→**Zvukový klip** nebo **Nový zvukový klip**. Byl-li přidán zvuk, zobrazí se v navigačním řádku ikona .
 - Pro přidání videoklipu zvolte **Volby**→**Vložit**→**Videoklip**.
 - Chcete-li napsat text, stiskněte .
 - Pokud zvolíte *Vložit*→*Fotografie*, *Zvukový klip*, *Videoklip* nebo *Šablona*, otevře se seznam položek. Vyhledejte požadovanou položku a stiskněte **Zvolit**.



 **Poznámka:** Pokud zvolíte *Fotografie*, budete muset nejprve zvolit, zda je požadovaný obrázek uložen v paměti herní konzoly nebo na paměťové kartě.

- Pokud zvolíte *Vložit* → *Nový zvukový klip*, otevře se aplikace Rekordér, kde můžete zaznamenat nový zvuk. Zvuk je automaticky uložen a jeho kopie je vložena do zprávy.


 **Poznámka:** Multimediální zpráva může obsahovat pouze jeden obrázek a jeden zvukový klip.

- 4 Zprávu odešlete zvolením **Volby** → *Odeslat* nebo stisknutím .

Zobrazení náhledu multimediální zprávy

Chcete-li zjistit, jak bude vypadat připravovaná multimediální zpráva, zvolte **Volby** → *Náhled zprávy*.

Odebrání objektu z multimediální zprávy

Chcete-li z multimediální zprávy odebrat objekt, zvolte **Volby** → *Odstranit* → *Fotografie Videoklip* nebo *Zvukový klip*. Stisknutím  vymažete text.

Práce s různými objekty

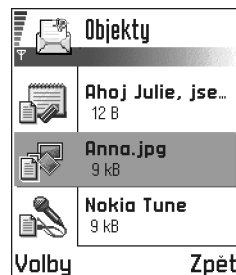
Chcete-li zobrazit všechny objekty obsažené v multimediální zprávě, otevřete multimediální zprávu a zvolením **Volby** → *Objekty* otevřete zobrazení Objekty.

Volby v zobrazení Objekty:

Otevřít, Vložit, Nejprve fotografie / Nejprve text, Odstranit, Nápověda a Konec.

V zobrazení Objekty můžete změnit pořadí různých objektů, vymazat objekty nebo otevřít objekt v odpovídající aplikaci.

Můžete zobrazit seznam různých objektů a velikostí jejich souborů.




Elektronická pošta

Nastavení potřebná pro el. poštu






Než můžete posílat, přijímat, odpovídat nebo předávat dál zprávy el. pošty, musíte:

- Správně nastavit přístupový bod k Internetu (IAP). Viz 'Nastavení připojení' na str. 43.
- Správně nadefinovat nastavení el. pošty. Viz 'Nastavení potřebná pro el. poštu' na str. 91.

 **Poznámka:** Postupujte podle pokynů, které jste obdrželi od provozovatele vzdálené schránky a provozovatele služeb internetu.

Psaní a odesílání zpráv el. pošty

Volby v editoru zpráv el. pošty:
Odeslat, Přidat příjemce, Vložit, Přílohy, Odstranit, Detaily zprávy, Volby odeslání, Návoděda a Konec.

- 1 Zvolte *Nová zpráva* → *Vytvořit zprávu: Zpráva el. pošty*. Otevře se editor.
 - 2 Stisknutím  zvolte požadované příjemce v adresáři Kontaktů nebo napište el. adresu příjemce do pole *Komu*: Vložením středníku (;) oddělte jednotlivé příjemce. Chcete-li poslat i kopii Vaší zprávy el. pošty, napište adresu příjemce do pole *Kopie*: Stisknutím  se přesunete do dalšího pole.
 - 3 Napište zprávu. Chcete-li do zprávy el. pošty přidat přílohu, zvolte **Volby** → *Vložit* → *Fotografie, Zvukový klip, Videoklip* nebo *Poznámka*.  v navigačním řádku oznamuje, že zpráva el. pošty má přílohu. *Šablona* přidá do zprávy předem napsaný text. Do otevřené zprávy el. pošty můžete přidat přílohu i tak, že zvolíte **Volby** → *Přílohy*. Otevře se zobrazení *Přílohy*, ve kterém můžete přidat, zobrazit nebo odebrat přílohu.
-  **Poznámka:** Pokud zvolíte *Fotografie*, budete muset nejprve zvolit, zda je požadovaný obrázek uložen v paměti herní konzoly nebo na paměťové kartě.
- 4 Chcete-li odebrat přílohu, vyhledejte ji a zvolte **Volby** → *Odstranit*.
 - 5 Chcete-li zprávu el. pošty odeslat, zvolte **Volby** → *Odeslat* nebo stiskněte .




Poznámka: Zprávy el. pošty jsou před odesláním automaticky uloženy do složky K odeslání. V případě, že dojde při odesílání zprávy el. pošty k chybě, zpráva zůstane uložena ve složce K odeslání s označením stavu: *Chyba*.



Tip! Chcete-li jako přílohu poslat jiné soubory než zvuky nebo poznámky, otevřete odpovídající aplikaci a zvolte volbu *Odeslat* → *El. poštou* (je-li k dispozici).

Složka Přijaté – přijímání zpráv




Zprávy a data je možné přijmout z kompatibilních přístrojů prostřednictvím textové/multimediální zprávy nebo při Bluetooth připojení. Jsou-li ve složce Přijaté nepřetčené zprávy, změní se ikona na .

Volby ve složce Přijaté: *Otevřít, Vytvořit zprávu, Odstranit, Detaily zprávy, Přesun. do složky, Označit/Odznačit, Návoděda a Konec.*

Ve složce Přijaté informuje ikona zprávy o jaký typ zprávy se jedná. Následuje seznam některých ikon, které se mohou zobrazit:



pro nepřetčenou textovou zprávu a  pro nepřetčenou zprávu "smart",




pro neotevřenou multimediální zprávu,






pro neotevřenou zprávu služby WAP,

 pro data přijatá přes Bluetooth a


 pro neznámý typ zprávy.

Zobrazení zpráv ve složce Přijaté

- Chcete-li otevřít zprávu, vyhledejte ji a stiskněte . Pomocí ovládacího tlačítka se pohybujete ve zprávě nahoru a dolů. Stisknutím  nebo  přepínejte zobrazení předchozí nebo následující složky.


Volby v různých prohlížečích zpráv


Dostupné volby závisí na typu zpráv, které otevřete pro zobrazení:



- *Uložit* – uloží obrázek do složky **Média** → **Obrázky**.
- *Odpovědět* – zkopíruje adresu odesílatele do pole *Komu*. Zvolte *Odpovědět* → *Všem* – pro zkopírování adresy odesílatele a příjemců z pole *Kopie* do nové zprávy.
- *Předat dál* – zkopíruje obsah zprávy do editoru.
- *Volat* – vytočte číslo stisknutím .
- *Odstranit* – odstraní zprávu.
- *Zobrazit fotografii* – umožňuje zobrazit a uložit fotografii.
- *Přehrát zvuk. klip* – umožňuje poslechnout zvukový soubor ze zprávy.
- *Objekty* – zobrazí seznam všech typů multimediálních objektů v multimediální zprávě.
Přílohy – zobrazí seznam souborů odeslaných jako příloha zprávy el. pošty.
- *Detaily zprávy* – zobrazí detailní informace o zprávě.

- *Přesun. do složky / Kopírovat do složky* – umožňuje přesunout nebo zkopírovat zprávu(y) do složek "Mé složky", "Přijaté" nebo do složek, které jste vytvořili. Viz 'Přesouvání položek do složky' na str. 13.
- *Přidat do Kontaků* – umožňuje zkopírovat tel. číslo nebo adresu el. pošty odesílatele zprávy do adresáře Kontakty. Zvolte, zda chcete vytvořit novou kontaktní kartu nebo zda chcete přidat informace do existující kontaktní karty.
- *Hledat* – vyhledá zprávu podle tel. čísel, adres el. pošty nebo Internetových adres. Po ukončení hledání můžete vytočit nalezené tel. číslo nebo poslat zprávu na tel. číslo či adresu el. pošty, případně uložit data do Kontaků nebo jako záložku stránky.

Zobrazení multimediálních zpráv ve složce Přijaté

Multimediální zprávy poznáte podle ikony :

- Chcete-li otevřít multimediální zprávu, vyhledejte ji a stiskněte . Současně můžete zobrazit obrázek, číst si text a poslouchat zvuk.

Při přehrávání zvuku můžete zesílit nebo snížit hlasitost stisknutím  nebo . Chcete-li zvuk ztišit, stiskněte **Stop**.

Objekty multimediální zprávy


Volby v zobrazení Objekty:

Otevřít, Uložit, Odeslat, Nápopověda a Konec.




- Chcete-li zobrazit, jaké typy objektů jsou v multimediální zprávě obsaženy, otevřete zprávu a zvolte **Volby** → *Objekty*. V zobrazení Objekty můžete zobrazit soubory obsažené v multimediální zprávě. Můžete vybrat, zda soubor uložit do herní konzoly nebo jej poslat, například přes Bluetooth, do jiného přístroje.



Příklad: Můžete otevřít soubor ve formátu vCard a uložit kontaktní informace ze souboru do Kontaktů.



- Chcete-li otevřít soubor, vyhledejte jej a stiskněte .
- ➡ **DŮLEŽITÉ!** Objekty multimediální zprávy mohou obsahovat viry nebo jiná nebezpečná data pro Vaši herní konzolu nebo PC. Neotevírejte přílohu, pokud si nejste naprosto jisti spolehlivostí odesílatele. Další informace naleznete v kapitole 'Správa certifikátů' na str. 51.

Zvuky v multimediální zprávě

Zvukové objekty obsažené v multimediální zprávě jsou v navigačním řádku indikovány ikonou . Zvuky jsou standardně přehrávány přes reproduktor. Přehrávání zvuku ukončíte stisknutím **Stop**. Hlasitost můžete změnit stisknutím  nebo .

- Chcete-li si po zobrazení a poslechnutí všech objektů znovu poslechnout zvuk, zvolte **Volby** → *Přehrát zvuk klip*.

Přijímání zpráv "smart"

Váš přístroj může přijmout různé typy zpráv "smart", což jsou textové zprávy obsahující data - tzv. zprávy OTA (Over-The-Air). Chcete-li otevřít přijatou zprávu "smart", otevřete složku Přijaté, vyhledejte zprávu () a stiskněte .

- *Obrázková zpráva* - pro uložení obrázku do složky *Obr. zprávy* v menu **Média** → **Obrázky** pro pozdější použití zvolte **Volby** → *Uložit*.
- *Vizitka* - pro uložení kontaktní informace, zvolte **Volby** → *Uložit vizitku*.



Poznámka: Je-li k vizitce připojen certifikát nebo zvukový soubor, nebudou tyto přílohy uloženy.

- *Vyzváněcí tón* - pro uložení vyzváněcího tónu do aplikace Skladatel zvolte **Volby** → *Uložit*.
- *Logo operátora* - pro uložení loga zvolte **Volby** → *Uložit*. Logo operátora je nyní možné vidět v pohotovostním režimu místo vlastní identifikace operátora.
- *Záznam v kalendáři* - pro uložení pozvánky do Kalendáře zvolte **Volby** → *Uložit do Kalendáře*.
- *Zpráva WAP* - pro uložení záložky zvolte **Volby** → *Uložit do záložek*. Záložka je přidána do seznamu Záložky v prohlížeči. Pokud zpráva obsahuje nastavení přístupového bodu prohlížeče i záložky, zvolte pro uložení dat **Volby** →

Uložit vše. Nebo zvolte **Volby** → *Zobrazit detaily* pro zobrazení informací o záložce a přístupovém bodu samostatně. Nechcete-li uložit všechna data, zvolte nastavení nebo záložku, otevřete detaily a zvolte **Volby** → *Uložit do Nastavení* nebo *Uložit do záložek*, podle toho, co je právě zobrazeno.



Tip! Chcete-li změnit nastavení výchozího přístupového bodu WAP nebo multimediálních zpráv, zvolte **Služby** → **Volby** → *Nastavení* → *Výchozí příst. bod* nebo **Zprávy** → **Volby** → *Nastavení* → *Multimediální zpráva* → *Primární připojení*.

- *Upozornění na el. poštu* – oznamuje počet nových zpráv el. pošty ve Vaší vzdálené schránce. V pokročilém upozornění se mohou zobrazit podrobnější informace, jako předmět, odesílatel, přílohy atd.
- Dále můžete obdržet číslo služby textových zpráv, číslo hlasové schránky, nastavení profilu pro vzdálenou synchronizaci, nastavení přístupového bodu prohlížeče, multimediální zprávy nebo el. poštu, nastavení přihlašovacího skriptu k přístupovému bodu nebo nastavení el. pošty.
Chcete-li uložit nastavení, zvolte **Volby** → *Uložit do nast. SMS*, *Uložit do Hl. zpráv*, *Uložit do nastavení*, *Uložit do Nastavení* nebo *Uložit nast. el. pošty*.



Tip! Pokud přijmete soubor vCard s připojeným obrázkem, bude i tento obrázek uložen do Kontaktů.

Zprávy služby

Zprávy služby (rozesílané provozovatelem) můžete objednat u provozovatele služby. Zprávy služby upozorňují například na nová témata a mohou obsahovat například textové zprávy nebo adresy služby. Informace o dostupnosti a objednání získáte u poskytovatele služby.

Provozovatelé služby mohou kdykoli aktualizovat zprávu služby. V takovém případě Vám bude doručena nová zpráva služby. Zprávy je možné aktualizovat, i když je v telefonu přesunete do jiné složky než Přijaté. Po uplynutí účinnosti služby budou tyto zprávy automaticky vymazány.

Volby při zobrazení zprávy služby: *Načíst zprávu*, *Přesun. do složky*, *Detaily zprávy*, *Nápověda* a *Konec*.

Zobrazení zpráv služby ve složce Přijaté

- 1 Ve složce Přijaté vyhledejte zprávu služby (📧) a stiskněte ⚙️.
- 2 Chcete-li načíst nebo zobrazit zprávu, stiskněte **Načíst zprávu**. Zobrazí se text *Načítá se zpráva*. Herní konzola podle potřeby zahájí sestavování datového připojení.
- 3 Stisknutím **Zpět** se vrátíte do složky Přijaté.

Zobrazení zpráv služby v prohlížeči

Chcete-li stáhnout a zobrazit nové zprávy služby, zvolte v průběhu procházení **Volby** → *Číst zpr. služby*.

Mé složky



Volby v menu Mé složky:

Otevřít, Vytvořit zprávu, Odstranit, Detaily zprávy, Přesun. do složky, Nová složka, Přejmenovat složku, Návod a Konec.

V menu Mé složky můžete organizovat zprávy do složek, vytvářet nové složky nebo přejmenovat a vymazat složky. Zvolte **Volby** → *Přesun. do složky, Nová složka* nebo *Přejmenovat složku*. Podrobnější informace, viz 'Přesouvání položek do složky' na str. 13.

Složka Šablony

- Pro psaní často opakovaných textů můžete použít textové šablony. Pro vytvoření nové šablony zvolte **Volby** → *Nová šablona*.

Schránka



Při otevření této složky se můžete připojit ke vzdálené schránce:

- pro načtení nových záhlaví nebo zpráv el. pošty nebo
- pro prohlížení dříve načtených záhlaví nebo zpráv el. pošty offline.


Pokud v hlavním zobrazení menu Zprávy zvolíte *Nová zpráva* → *Vytvořit zprávu: Zpráva el. pošty* nebo *Schránka* a dosud nemáte vytvořen účet el. pošty, budete vyzváni

k jeho vytvoření. Viz 'Nastavení potřebná pro el. poštu' na str. 79.

Po vytvoření nové schránky se zadaným názvem automaticky nahradí výchozí název *Schránka* v hlavním zobrazení aplikace Zprávy. Můžete mít definováno několik schránek (max. šest).

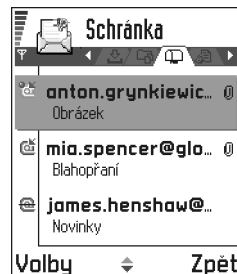
Otevření schránky

Po otevření schránky můžete zvolit, zda chcete zobrazit dříve načtené zprávy el. pošty a záhlaví zpráv offline nebo zda se chcete připojit k serveru.

- Pokud vyberete schránku a stisknete , telefon se zeptá: *Chcete se připojit ke schránce?* Zvolením *Ano* se připojíte ke vzdálené schránce nebo po zvolení *Ne* můžete zobrazit offline dříve načtené zprávy el. pošty.
- Jiný způsob sestavení spojení je stisknutím **Volby** → *Připojit se*.

Zobrazení zpráv el. pošty online

Prohlížíte-li zprávy online, jste trvale připojeni ke vzdálené schránce přes datové volání nebo paketové datové připojení (GPRS). Viz rovněž 'Indikátory datového připojení' na str. 10, 'Datová volání GSM' na str. 43 a



'Paketový datový přenos (General Packet Radio Service – GPRS)' na str. 44.

Volby při prohlížení zázhlaví zpráv el. pošty: *Otevřít, Vytvořit zprávu, Připojit se / Odpojit se, Načíst el. poštu, Odstranit, Detaily zprávy, Kopírovat do složky, Označit/Odznačit, Nápověda a Konec.*



Poznámka: Pokud používáte protokol POP3, nejsou zprávy el. pošty v režimu online automaticky aktualizovány. Abyste zjistili, zda máte ve vzdálené schránce nové zprávy, musíte se odpojit a poté se ke schránce znovu připojit.

Zobrazení zpráv el. pošty offline



Zobrazujete-li zprávy el. pošty offline, herní konzola není připojena ke vzdálené schránce.

Chcete-li prohlížet zprávy offline, musíte nejdříve do herní konzoly načíst zprávy el. pošty ze vzdálené schránky, viz následující odstavec. Po načtení zpráv el. pošty do herní konzoly ukončete datové připojení zvolením **Volby**→ *Odpojit se*.

Můžete pokračovat ve čtení zázhlaví zpráv el. pošty a načtených zpráv offline. Můžete napsat nové zprávy el. pošty, odpovědět na zprávy nebo je poslat dalším příjemcům. Můžete zvolit, aby zprávy byly odeslány při příštím připojení ke schránce. Otevřete-li příště menu *Schránka* a budete-li chtít zobrazit a přečíst zprávy el. pošty offline, zvolte po dotazu *Chcete se připojit ke schránce?* volbu **Ne**.

Načtení zpráv el. pošty ze vzdálené schránky

- Jste-li offline, zahájíte připojování ke vzdálené schránce zvolením **Volby**→ *Připojit se*.

Zobrazení vzdálené schránky je podobné zobrazení složky *Přijaté* v menu *Zprávy*. Nahoru a dolů se můžete v seznamu pohybovat stisknutím  nebo . Pro zobrazení stavu zprávy el. pošty jsou použity tyto ikony:



- nová zpráva (offline nebo online režim). Obsah nebyl načten ze vzdálené schránky do herní konzoly (šipka v ikoně směřuje ven).



- nová zpráva el. pošty, její obsah byl načten ze vzdálené schránky do herní konzoly (šipka směřuje dovnitř).



- pro přečtené zprávy el. pošty.



- pro zázhlaví zpráv el. pošty, která byla přečtená, a obsah zprávy byl z herní konzoly odstraněn.

- 1 Je-li navázáno připojení ke vzdálené schránce, zvolte **Volby**→ *Načíst el. poštu*→

- *Nové* – pro načtení všech nových zpráv el. pošty do herní konzoly.
- *Zvolené* – pro načtení pouze označených zpráv el. pošty.
Zprávy zvolte pomocí *Označit/Odznačit*→ *Označit/Odznačit*. Informace o zvolení více položek najednou, viz str. 13.
- *Všechny* – pro načtení všech zpráv ze schránky.

Načítání můžete zrušit stisknutím **Zrušit**.


- 2 Po načtení zpráv el. pošty můžete pokračovat v jejich online zobrazení. Chcete-li ukončit připojení a zobrazit zprávy offline, zvolte **Volby** → *Odpojit se*.


Kopírování zpráv el. pošty do jiné složky

Chcete-li zkopírovat zprávu el. pošty ze vzdálené schránky do dílčí složky v menu Mé složky, zvolte **Volby** → *Kopírovat*. Zvolte složku ze seznamu a stiskněte **OK**.

Otevření zpráv el. pošty

Volby při prohlížení zpráv el. pošty: *Odpovědět, Předat dál, Odstranit, Přílohy, Detaily zprávy, Přesun. do složky, Přidat do Kontaktů, Hledat, Návod a Konec*.

- Prohlížíte-li zprávy el. pošty v online nebo offline režimu, vyhledejte zprávu, kterou chcete zobrazit, a stisknutím  ji otevřete. Nebyla-li zpráva načtena (šipka ikony směřuje ven) a v režimu offline zvolíte *Otevřít*, telefon se Vás zeptá, zda chcete načíst tuto zprávu ze vzdálené schránky.

 **Poznámka:** Po načtení zprávy el. pošty zůstává připojení aktivní. Zvolením **Volby** → *Odpojit se* ukončíte datové připojení.


Odpojení od schránky


Jste-li online, ukončíte datové volání nebo GPRS připojení ke vzdálené schránce zvolením **Volby** → *Odpojit se*. Víz rovněž 'Indikátory datového připojení' na str. 10.


Zobrazení příloh zpráv el. pošty

Volby v zobrazení Přílohy:

Otevřít, Načíst, Uložit, Odeslat, Odstranit, Návod a Konec


- Otevřete zprávu s indikátorem přílohy  a zvolením **Volby** → *Přílohy* otevřete zobrazení Přílohy. V zobrazení Přílohy můžete načíst, otevřít nebo uložit přílohy. Můžete rovněž odeslat přílohy při připojení přes Bluetooth.

 **DŮLEŽITÉ!** Přílohy zpráv el. pošty mohou obsahovat viry nebo jiná nebezpečná data pro Vaši herní konzolu nebo PC. Neotevírejte přílohu, pokud si nejste naprosto jisti spolehlivostí odesílatele. Další informace naleznete v kapitole 'Správa certifikátů' na str. 51.


 **Tip!** Pro ušetření paměti můžete odstranit přílohy ze zpráv el. pošty a nechat je pouze na serveru. V zobrazení Přílohy zvolte **Volby** → *Odstranit*.


Načtení příloh do herní konzoly

- Má-li příloha zatemnělý indikátor, znamená to, že nebyla načtena do herní konzoly. Chcete-li načíst přílohu, vyhledejte ji a zvolte **Volby** → *Načíst*.

 **Poznámka:** Pokud Vaše schránka používá protokol IMAP 4, můžete rozhodnout, zda chcete načíst pouze záhlaví zpráv, pouze zprávy nebo zprávy a přílohy. U schránek s protokolem POP3 jsou pouze volby záhlaví nebo zprávy a přílohy. Podrobnější informace naleznete na str. 91.


Otevření přílohy

- 1 V zobrazení Přílohy vyhledejte přílohu a stisknutím  ji otevřete.
 - Jste-li online, je příloha načtena přímo ze serveru a otevřena v odpovídající aplikaci.
 - Pokud jste offline, herní konzola se zeptá, zda do ní chcete načíst přílohu. Zvolíte-li *Ano*, zahájí se připojování ke vzdálené schránce.
- 2 Stisknutím **Zpět** se vrátíte do prohlížeče zpráv el. pošty.

 **Tip!** Podporované formáty obrázků jsou uvedeny na str. 63. Chcete-li zjistit ostatní formáty souborů podporované herní konzolou Nokia N-Gage, otevřete informace o produktu na adrese www.n-gage.com.

Uložení samotných příloh


Chcete-li uložit přílohu, zvolte v zobrazení Přílohy **Volby** → *Uložit*. Příloha je uložena v odpovídající aplikaci. Například zvuky je možné uložit v aplikaci Rekordér a textové soubory (.TXT) v Poznámkách.

 **Poznámka:** Přílohy, například obrázkové soubory, je možné uložit do paměťové karty (je-li použita).

Vymazání zpráv el. pošty


- Vymazání zprávy el. pošty z herní konzoly tak, aby byla zachována na vzdáleném serveru.

Zvolte **Volby** → *Odstranit* → *Pouze z přístroje*.


 **Poznámka:** V herní konzole jsou zobrazena záhlaví zpráv el. pošty, které jsou uloženy ve vzdálené schránce. Přestože tedy odstraníte obsah zprávy, záhlaví zprávy zůstane v herní konzole. Chcete-li odstranit i záhlaví, musíte nejprve odstranit zprávu ze vzdálené schránky a poté se znovu připojit herní konzolou ke vzdálené schránce a aktualizovat stav.

- Chcete-li vymazat zprávu el. pošty z herní konzoly i vzdálené schránky.

Zvolte **Volby** → *Odstranit* → *Z přístř. i serveru*.

 **Poznámka:** Jste-li offline, bude zpráva el. pošty odstraněna nejdříve z herní konzoly. Při příštím připojení ke vzdálené schránce bude automaticky vymazána ze vzdálené schránky. Používáte-li protokol POP3, budou zprávy označené jako vymazané odstraněny až po ukončení připojení ke vzdálené schránce.

Obnovení vymazaných zpráv el. pošty offline

Chcete-li zrušit vymazání zprávy el. pošty z herní konzoly i serveru, vyhledejte označenou zprávu, která má být vymazána při příštím připojení () , a zvolte **Volby** → *Obnovit zprávy*.

K odeslání



Složka K odeslání je místo, ve kterém jsou dočasně ukládány odesílané zprávy.



Příklad: Zprávy jsou uloženy do složky K odeslání, například jestliže se herní konzola nachází mimo oblast pokrytou službami sítě. Můžete rovněž zvolit, aby se zprávy el. pošty odeslaly při příštím připojení ke vzdálené schránce.

Stav zpráv ve složce K odeslání

- *Odesílání* – je navázáno připojení a zpráva se odesílá.
- *Čeká / Čeká* – například jsou-li ve schránce K odeslání dva podobné typy zpráv a jedna z nich musí počkat na odeslání druhé.
- *Znovu poslat v(čas)* – odeslání se nezdařilo. Herní konzola se po zvolené prodlevě pokusí odeslat zprávu znovu. Stiskněte *Odeslat*, pokud chcete restartovat odesílání okamžitě.
- *Odloženo* – můžete odložit odeslání dokumentů ve složce K odeslání. Vyhledejte odesílanou zprávu a zvolte **Volby** → *Odložit odeslání*.
- *Chyba* – byl dosažen max. počet pokusů o odeslání. Při odesílání došlo k chybě. Pokud jste se pokoušeli odeslat textovou zprávu, otevřete zprávu a zkontrolujte správnost nastavení Odesílání.

Zobrazení zpráv v SIM kartě

Než můžete zobrazit zprávy SIM karty, musíte je zkopírovat do složky v herní konzole.

- 1 V hlavním zobrazení aplikace Zprávy zvolte **Volby** → *Zprávy SIM*.
- 2 Zvolením **Volby** → *Označit/Odznáčit* → *Označit* nebo *Označit vše* označte zprávy.
- 3 Zvolte **Volby** → *Kopírovat*. Zobrazí se seznam složek.
- 4 Vyberte složku a stiskněte **OK**. Otevřete složku, ve které chcete zobrazit zprávy.

Informační služba (síťová služba)





V hlavním zobrazení aplikace Zprávy zvolte **Volby** → *Informační služba*.

Volby v aplikaci Informační služba: *Otevřít, Objednat / Odhlásit, Aktuální / Odznačit aktivní, Téma, Nastavení, Náповěda, a Konec*.

Od operátora můžete přijímat zprávy různého zaměření, například zprávy o počasí nebo dopravní situaci.

Informace o dostupných tématech a odpovídajících číslech témat získáte u provozovatele služeb. V hlavním zobrazení vidíte:

- stav témat:  – pro nové objednané zprávy a  – pro nové neobjednané zprávy.

- číslo a název tématu a zda byla nastavena výstraha (🚨). Pokud obdržíte zprávu s tématem s nastavenou výstrahou, budete upozorněni.



Poznámka: Paketová datová komunikace (GPRS) může blokovat příjem zpráv informační služby. Informujte se u operátora sítě o správném nastavení GPRS. Podrobnější informace o nastavení GPRS naleznete v kapitole 'Paketový datový přenos (General Packet Radio Service - GPRS)' na straně 44.

Editor příkazů služby



➡ V hlavním zobrazení aplikace Zprávy zvolte **Volby** → *Příkazy služby*.

Vašemu poskytovateli služby můžete posílat požadavky týkající se služby (známé jako příkazy USSD), například příkazy pro aktivace síťových služeb.

Podrobnější informace získáte u provozovatele služby. Odeslání požadavku:

- v pohotovostním režimu nebo při aktivním hovoru zadejte číslo(a) příkazu a stiskněte **Odeslat** nebo
- pokud jste zadali spolu s čísly i písmena, zvolte **Zprávy** → **Volby** → *Příkazy služby*.

Nastavení zpráv

Nastavení zpráv je rozděleno do skupin podle různých typů zpráv. Vyhledejte požadované nastavení a stiskněte

Nastavení pro zprávy služby

Volby při úpravě nastavení střediska zpráv SMS: *Nové stř. zpráv, Upravit, Odstranit, Nápopověď a Konec*.

Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Zpráva SMS* otevřete následující seznam dostupných nastavení:





- *Střediska zpráv* - zobrazí všechna definovaná střediska zpráv SMS. Viz 'Přidání nového střediska zpráv SMS' na str. 90.
- *Použité stř. zpráv* (použité středisko zpráv) - definuje středisko zpráv, které bude použito pro příjem textových zpráv a zpráv "smart", jako např. obrazových zpráv.
- *Přijmout potvrzení* (potvrzení o doručení) - je-li tato síťová služba nastavena na *Ano*, je v Protokolu zobrazen stav odeslané zprávy (*Zpracov., Chyba, Doručeno*). Je-li zvoleno *Ne*, bude v protokolu zobrazen pouze stav *Odeslána*. Viz str. 21.
- *Platnost zprávy* - není-li příjemce zprávy možné dosáhnout v průběhu doby platnosti, zpráva bude odstraněna ze střediska zpráv SMS. Upozorňujeme, že síť musí podporovat tuto funkci. *Maximální doba* - je maximální hodnota dovolená sítí.
- *Zprávu odesl. jako* - dostupné volby jsou *Text, Fax, Paging a El. pošta*. Podrobnější informace získáte u operátora sítě.



Poznámka: Tuto volbu změňte jen když víte, že středisko zpráv umožňuje konverzi zpráv do těchto alternativních formátů.

- *Primární připojení* – textové zprávy můžete posílat přes normální síť GSM nebo přes GPRS, pokud to podporuje síť. Viz 'Paketový datový přenos (General Packet Radio Service – GPRS)' na str. 44.
- *Odp. přes totéž stř.* (síťová služba) – nastavíte-li tuto volbu na *Ano*, pak případná odpověď na Vaši zprávu bude odeslána přes stejné středisko zpráv SMS.

Přidání nového střediska zpráv SMS

- 1 Otevřete *Střediska zpráv* a zvolte **Volby** → *Nové stř. zpráv*.
- 2 Stiskněte , napište název střediska zpráv a stiskněte **OK**.
- 3 Stiskněte , stiskněte  a zadejte tel. číslo střediska zpráv SMS (**Musí být def.**). Stiskněte **OK**. Pro odesílání textových a obrazových zpráv musí být zadáno číslo střediska zpráv. Toto číslo získáte od Vašeho poskytovatele služeb.
- Chcete-li nové nastavení použít, musíte se vrátit zpět do zobrazení nastavení. Vyhledejte *Použité stř. zpráv*, stiskněte  a zvolte nové středisko zpráv.

Nastavení pro multimediální zprávy

Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Multimediální zpráva* otevřete následující seznam dostupných nastavení:

- *Primární připojení (Musí být def.)* – zvolte přístupový bod, který bude použit jako primární připojení ke

středisku multimediálních zpráv. Viz 'Nastavení potřebná pro multimediální zprávy' na str. 77.



Poznámka: Pokud přijmete nastavení multimediální zprávy v podobě zprávy "smart" a uložíte jej, bude toto přijaté nastavení automaticky použito pro Primární připojení. Viz 'Přijímání zpráv "smart"' na str. 82.

- *Sekundární připojení* – zvolte přístupový bod, který bude použit jako sekundární připojení ke středisku multimediálních zpráv.



Poznámka: Volby *Primární připojení* a *Sekundární připojení* musí mít stejně nastavenou volbu *Domovská stránka*, odkazující na stejné středisko multimediálních zpráv. Odlišné je pouze datové připojení.



Příklad: Pokud Vaše primární připojení používá paketové datové připojení (GPRS), můžete u sekundárního spojení nastavit připojení pomocí HSCSD nebo datové volání. Takto budete mít možnost posílat i přijímat multimediální zprávy i v síti, která nepodporuje GPRS. Podrobnější informace získáte u operátora sítě nebo poskytovatele služby. Viz rovněž 'Obecné informace o datovém připojení a přístupových bodech' na str. 43.

- *Přijem multimédií* – zvolte:
Pouze v dom. síti – chcete-li přijímat multimediální zprávy jen tehdy, když se nacházíte ve své domovské

síti. Budete-li mimo dosah Vaší domovské sítě, příjem multimediálních zpráv bude vypnut.

Stále zapnuto – chcete-li přijímat multimediální zprávy stále.

Vypnuto – pokud nechcete povolit přijímání multimediálních zpráv nebo reklamních inzerátů.

DŮLEŽITÉ!

- Nacházíte-li se mimo svou domovskou síť, může být odesílání a přijímání multimediálních zpráv dražší.
- Bylo-li zvoleno *Pouze v dom. síti* nebo *Stále zapnuto*, herní konzola může uskutečnit aktivní datové volání nebo GPRS připojení bez Vašeho vědomí.
- *Po doručení zprávy* – zvolte:
Načíst okamžitě – chcete-li načítat multimediální zprávy okamžitě po jejich zjištění. Jsou-li ve schránce zprávy se stavem *Odloženo*, budou rovněž načteny.
Odložit načtení – chcete-li, aby byla zpráva ve středisku multimediálních zpráv uložena a načtena později. Později můžete zprávu načíst nastavením *Po doručení zprávy* na *Načíst okamžitě*.
Odmítnout zprávu – chcete-li multimediální zprávu odmítnout. Středisko multimediálních zpráv vymaže zprávu.
- *Pov. anonym. zprávy* – zvolte *Ne*, chcete-li odmítnout zprávy pocházející od anonymního odesílatele.

- *Přijmout reklamu* – určuje, zda chcete přijímat zprávy s reklamou nebo ne.
- *Potvrzení* – nastavte na *Ano*, pokud chcete v Protokolu zobrazit stav odeslaných zpráv (*Zpracov.*, *Chyba*, *Doručeno*). Viz str. 21.



Poznámka: Přijetí potvrzení o doručení multimediální zprávy, která byla odeslána na adresu el. pošty, nemusí být možné.

- *Odepřít posl. potvrz.* – zvolte *Ano*, jestliže nechcete, aby herní konzola posílala potvrzení o doručení multimediálních zpráv.
- *Platnost zprávy* – není-li příjemce zprávy možné dosáhnout v průběhu doby platnosti, zpráva bude odstraněna ze střediska multimediálních zpráv. Upozorňujeme, že síť musí podporovat tuto funkci.
Maximální doba – je maximální hodnota dovolená sítí.
- *Velikost fotografie* – definuje velikost obrázku v multimediální zprávě. Zde jsou dostupné možnosti: *Malá* (max. 160 x 120 pixelů) a *Velká* (max. 640 x 480 pixelů).
- *Vých. režim přehr.* – zvolte *Hlasitý* nebo *Telefon*, pokud chcete přehrávat zvuky z multimediální zprávy přes reproduktor nebo přes sluchátko. Další informace naleznete v kapitole 'Reproduktor' na str. 14.

Nastavení potřebná pro el. poštu

Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby** → *Nastavení* → *El. pošta*.

Otevřete *Používaná schránka* a zvolte používanou schránku.

Volby při úpravě nastavení

el. pošty: *Volby úprav, Nová schránka, Odstranit, Nápověda a Konec*

Nastavení pro Schránky

Zvolením *Schránky* otevřete seznam definovaných schránek. Nejsou-li žádné schránky definovány, budete vyzváni k definování schránky. Zobrazí se následující seznam nastavení:

- *Název schránky* – napište popisný název schránky.
- *Použitý příst. bod (Musí být def.)* – přístupový bod k internetu (IAP) použitý při připojení ke vzdálené schránce. Ze seznamu zvolte přístupový bod k internetu. Informace o vytvoření přístupového bodu k internetu naleznete rovněž v kapitole *'Nastavení připojení'* na str. 43.
- *Moje el. adresa (Musí být def.)* – napište svou adresu el. pošty (obdržíte ji od provozovatele služby). Adresa musí obsahovat znak @. Odpovědi na Vaše zprávy budou odesílány na tuto adresu.
- *Server odchozí pošty: (Musí být def.)* – zadejte IP adresu nebo název hostitelského počítače, přes který se odesílají Vaše zprávy.
- *Poslat zprávu* – definuje způsob odeslání zpráv el. pošty z herní konzoly. *Okamžitě* – připojení ke vzdálené schránce se zahájí po zvolení *Odeslat. Při příštím příp.* – el. pošta bude odeslána při příštím připojení k Vaší vzdálené schránce.
- *Poslat kopii i sobě* – zvolte *Ano* pro odeslání kopie zprávy na el. adresu definovanou v poli *Moje el. adresa*.

- *Vložit podpis* – zvolte *Ano*, pokud chcete ke zprávám el. pošty přidat podpis. Poté zadejte nebo upravte podpis.
- *Uživatelské jméno* – zadejte Vaše uživatelské jméno (dodané provozovatelem služby).
- *Heslo* – zadejte svoje heslo. Necháte-li toto pole prázdné, budete vyzváni k zadání hesla při připojování ke vzdálené schránce.
- *Server příchozí pošty: (Musí být def.)* – zadejte IP adresu nebo název hostitelského počítače, přes který se přijímají Vaše zprávy.
- *Typ schránky* – definuje protokol el. pošty, který doporučuje provozovatel Vaší vzdálené schránky. Dostupné volby jsou *POP3* a *IMAP4*.



Poznámka: Toto nastavení je možné zvolit pouze jednou a nelze jej změnit, pokud uložíte nebo ukončíte nastavení schránek.

- *Zabezpečení* – použito s protokoly POP3, IMAP4 a SMTP pro zabezpečení připojení ke vzdálené schránce.
- *Zabezp. přihl. APOP* – použito s protokolem POP3 k zakódování hesla, odesílaného na vzdálený sever el. pošty. Není zobrazeno, je-li ve volbě *Typ schránky*: zvoleno IMAP4.
- *Načíst přílohu* (není zobrazeno, pokud je protokol el. pošty nastaven na POP3) – pro načtení zpráv el. pošty s přílohami nebo bez příloh.
- *Načítat záhlaví* – omezení počtu záhlaví zpráv el. pošty, která budou načtena do herní konzoly. Dostupné volby jsou *Všechna* a *Určený počet*, které je možné použít jen pro protokol IMAP4.

Nastavení pro zprávy služby

Otevřete-li **Zprávy** a poté zvolíte **Volby**→ *Nastavení*→ *Zpráva služby*, otevře se následující seznam nastavení:

- *Zprávy služby* - zvolte, zda chcete nebo nechcete přijímat zprávy služby.
- *Výž. ověření* - zvolte, zda chcete přijímat zprávy služby pouze z autorizovaných zdrojů.

Nastavení pro Informační službu

Informujte se u svého operátora, zda je k dispozici Informační služba, a jaká jsou dostupná témata a odpovídající čísla témat. Otevřete **Zprávy**→ **Volby**→ *Nastavení*→ *Informační služba*. Poté můžete změnit následující nastavení:

- *Příjem* - *Zapnut* nebo *Vypnut*.
- *Jazyk* - *Všechny* - umožňuje přijímat zprávy Informační služby ve všech podporovaných jazycích. *Zvolené* - umožňuje vybrat jazyky, ve kterých chcete přijímat zprávy Informační služby. Není-li požadovaný jazyk v seznamu, zvolte *Jiný*.
- *Detekce témat* - pokud přijmete zprávu, která nepatří k žádnému existujícímu tématu, umožní Vám volba *Detekce témat*→ *Zapnut* automaticky uložit číslo tématu. Číslo tématu je uloženo do seznamu témat a je zobrazeno bez názvu. Nechcete-li automaticky uložit číslo nového tématu, zvolte *Vypnut*.

Nastavení složky Odeslané

Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby**→ *Nastavení*→ *Ostatní*. Otevře se následující seznam dostupných nastavení:

- *Uložit odesl. zprávy* - zvolte, zda chcete uložit kopii každé odeslané textové zprávy, multimediální zprávy nebo zprávy el. pošty do složky Odeslané.
- *Počet uloř. zpráv* - určuje, kolik odeslaných zpráv může být najednou uloženo ve složce Odeslané. Výchozí limit je 20 zpráv. Je-li tento limit dosažen, starší zprávy se automaticky odstraní.



10. Profily

↔ Zvolte **Menu** → **Profily**.

V menu Profily můžete nastavit a přizpůsobit tóny herní konzoly pro různé události, prostředí nebo skupiny volajících. V přístroji je přednastaveno šest profilů: *Normální*, *Tichý*, *Jednání*, *Venku*, *Pager* a *Offline*, které můžete upravit podle svých požadavků.

Aktuálně zvolený profil je v pohotovostním režimu zobrazen v horní části displeje. Je-li zobrazen profil *Normální*, je zobrazeno pouze datum.

Tóny mohou být výchozí vyzváněcí tóny, tóny vytvořené v aplikaci Skladatel, tóny přijaté ve zprávě nebo načtené do přístroje přes připojení k PC, při připojení přes Bluetooth a poté uložené do herní konzoly.

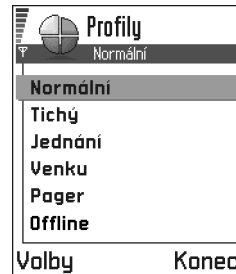
Změna profilu

- 1 Zvolte **Menu** → **Profily**. Zobrazí se seznam profilů.
- 2 V seznamu Profily vyhledejte profil a zvolte **Volby** → **Aktivovat**.



Klávesová zkratka:


Chcete-li změnit profil, stiskněte v pohotovostním režimu **Ⓢ**. Vyhledejte profil, který chcete aktivovat, a stiskněte **OK**.




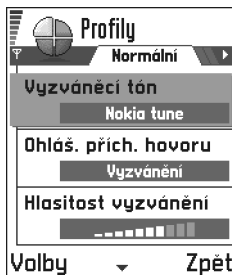
Přizpůsobení profilů




Poznámka: Informace o profilu Offline získáte v kapitole '[Profil Offline](#)' na str. 95.

- 1 Chcete-li upravit profil, vyhledejte profil v seznamu Profily a zvolte **Volby** → **Upravit**. Otevře se seznam nastavení profilů.
- 2 Vyhledejte požadované nastavení a stisknutím  otevřete seznam voleb:

- *Vyzváněcí tón* – ze seznamu zvolte vyzváněcí tón pro oznamování hlasových volání. Při procházení seznamem můžete zastavit procházení a před zvolením tónu si poslechnout ukázkou tónu. Stisknutím libovolného tlačítka ukončíte přehrávání. Je-li použita paměťová karta, jsou na ní uložené tóny označeny ikonou  vedle názvu. Vyzváněcí tóny používají sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.




 **Poznámka:** Vyzváněcí tóny můžete změnit na dvou místech: v Profilech a v Kontaktech. Viz 'Přidání vyzváněcího tónu ke kontaktní kartě nebo skupině' na str. 58.


- *Ohláš. přích. hovoru* – je-li zvoleno *Vzrůstající*, vyzváněcí tón se začne přehrávat od úrovně hlasitosti jedna a zvyšuje se až do nastavené úrovně hlasitosti.
- *Hlasitost vyzvánění* – zde nastavíte hlasitost vyzvánění a tónů ohlášení zprávy.
- *Tón ohlášení zprávy* – pro nastavení tónu pro zprávy.
- *Vibrace* – pro nastavení herní konzoly, aby při příchozím hlasovém hovoru a doručené zprávě vibrovala.
- *Tóny kláves* – zde nastavíte hlasitost tónů, které se ozývají při stisknutí kláves.

- *Tónový výstrahy* – přístroj vydává výstražné tóny, například blížili-li se úplně vybití baterie.
- *Ohlášení* – pro nastavení přístroje, aby vyzváněl pouze při příchozích hovorech náležících do zvolené skupiny kontaktů. Telefonické hovory od osob, které nepatří do zvolené skupiny, budou ohlašovány tiše. Dostupné volby jsou *Všechny hovory* / (seznam skupin kontaktů, pokud jsou vytvořeny). Viz 'Vytvoření skupin kontaktů' na str. 59.
- *Název profilu* – můžete změnit název profilu podle svého požadavku. Profily Normální a Offline není možné přejmenovat.

Profil Offline


 **Poznámka:** Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů, Bluetooth nebo rádia zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

Profil Offline Vám umožňuje používat herní konzolu bez připojení do bezdrátové sítě GSM, abyste mohli hrát hry, poslouchat hudbu a rádio.

 **DŮLEŽITÉ!** V profilu Offline nemůžete provádět žádné hovory, a to ani tísňová volání, nebo používat jiné funkce, které vyžadují pokrytí sítě.

1 Zvolte **Menu** → **Profily**.

V seznamu Profily vyhledejte profil a zvolte *Offline* a poté **Volby** → **Aktivovat**.

- 2 Stiskněte **Ano**. Herní konzola se restartuje a přístup k síti GSM je vypnut. To je indikováno ikonou  v indikátoru síly signálu. Všechny bezdrátové telefonní signály GSM z i do přístroje jsou zakázány.



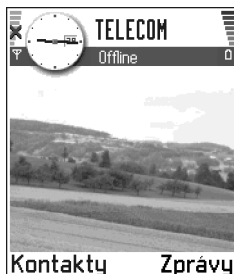
Tip! Krátkým stisknutím vypínače telefonu otevřete seznam dostupných profilů, vyhledejte *Offline* a zvolte **OK**.




Poznámka: Bylo-li při zvolení profilu *Offline* vypnuto i spojení Bluetooth, musíte jej opět manuálně zapnout. Viz '[Nastavení Bluetooth](#)' na str. 120.



Poznámka: Tam, kde je používání mobilních telefonů zakázáno, může být zakázáno i použití Bluetooth nebo rádia. Z tohoto důvodu se před použitím Bluetooth nebo rádia informujte u odborníků nebo odpovědných pracovníků.



Upravení profilu Offline

- 1 V seznamu Profily vyhledejte profil *Offline* a zvolte **Volby** → *Upravit*. Otevře se seznam nastavení profilů.
- 2 Vyhledejte požadované nastavení a stisknutím  otevřete seznam voleb:
 - *Hlasitost vyzvánění* - zde nastavíte hlasitost tónů ohlášení zprávy přijaté přes Bluetooth.
 - *Tón ohlášení zprávy* - pro nastavení tónu pro zprávy přijaté přes Bluetooth.
 - *Víbrace* - pro nastavení herní konzoly, aby při příchozí Bluetooth zprávě vibrovala.
 - *Tóny kláves* - zde nastavíte hlasitost tónů, které se ozývají při stisknutí kláves.
 - *Tóny výstrahy* - pro nastavení výstražných tónů, například blíží-li se úplné vybití baterie.
 - *Název profilu* - Profil *Offline* není možné přejmenovat.

Opuštění profilu Offline

- 1 Zvolte **Menu** → **Profil**.
- 2 V seznamu Profily vyhledejte profil a zvolte *Offline* a poté **Volby** → *Aktivovat*.
- 3 Stiskněte **Ano**. Herní konzola se restartuje a znovu se umožní bezdrátový GSM přenos (za předpokladu, že je dostatečná síla signálu).



11. Kalendář



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.




Zvolte **Menu** → **Kalendář**.

V Kalendáři můžete uchovávat informace o schůzkách, jednáních, narozeninách, výročí a dalších událostech. Pro události můžete nastavit signalizaci kalendáře.

Kalendář používá sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.


Vytvoření záznamu v kalendáři


- 1 Zvolte **Volby** → *Nový záznam* a vyberte:
 - *Schůzka* – upozorní Vás na schůzku, kterou máte zaznamenanou na určitý den a čas.
 - *Poznámka* – pro určitý den můžete zaznamenat jakoukoli poznámku.
 - *Výročí* – připomene Vám narozeniny nebo jiná výročí. Záznamy typu Výročí jsou opakovány každý rok.

- 2 Vyplňte jednotlivá pole, viz odstavec 'Pole záznamu v kalendáři' na str. 98. Z jednoho pole do druhého se pohybujte pomocí ovládacího tlačítka. Stisknutím  měníte psaní malých a velkých písmen.
- 3 Pro uložení záznamu stiskněte **Hotovo**.


Schůzka	
Předmět	Zuborj
Místo	
Čas začátku	08.00
Volby	Hotovo


Upravení záznamů v kalendáři

 Volby dostupné při úpravě záznamu v Kalendáři: *Odstranit*, *Odeslat*, *Nápověda* a *Konec*.




- 1 V zobrazení dne vyhledejte záznam a stisknutím  jej otevřete.
- 2 Upravte pole zvoleného záznamu a stiskněte **Hotovo**.
 - Při upravování opakovaného záznamu zvolte, zda chcete provedené změny použít: pro všechny změněné opakované záznamy – *Všechny výskyty* / pouze pro tento změněný záznam – *Jen tento záznam*.


Vymazání záznamu v kalendáři

- V zobrazení dne vyhledejte položku, kterou chcete vymazat, a zvolte **Volby** → **Odstranit** nebo stiskněte . Potvrďte stisknutím **Ano**.
- Při odstraňování opakovaného záznamu zvolte, zda chcete provedené změny použít: pro všechny odstraňované opakované záznamy – *Všechny výskyty* / pouze pro tento odstraňovaný záznam – *Jen tento záznam*.




 **Příklad:** Byla zrušena lekce, na kterou docházíte pravidelně jednou týdně. Kalendář je nastaven tak, aby Vás každý týden upozorňoval. Zvolte proto *Jen tento záznam* a kalendář Vás bude od příštího týdne opět upozorňovat.

Pole záznamu v kalendáři

- *Předmět* / *Důvod* – napište popis záznamu.
- *Místo* – místo schůzky (volitelné).
- *Čas začátku*, *Čas konce*, *Datum začátku* a *Datum konce*.
- *Upozornění* – stisknutím  aktivujete pole pro *Čas upozornění* a *Datum upozornění*.
- *Opakování* – stisknutím  změníte opakování položky. Zobrazeno s ikonou  v zobrazení dne.

 **Příklad:** Funkce opakování je užitečná pro opakované události, např. lekce, na kterou docházíte pravidelně každý měsíc, výroční schůze nebo každodenní práce, které si musíte zapamatovat.

- *Opakovat do* – můžete nastavit datum konce opakovaného záznamu.
- *Synchronizace* – pokud zvolíte *Soukromý*, záznam bude po synchronizaci kalendáře zobrazen pouze Vám, a nebude k němu mít přístup nikdo jiný, kdo má online přístup k Vašemu kalendáři. To je užitečné pokud například synchronizujete svůj kalendář s kalendářem na kompatibilním pracovním počítači. Jestliže zvolíte *Veřejný*, záznam kalendáře je zobrazen ostatním, kteří mají online přístup k Vašemu kalendáři. V případě, že zvolíte *Nesynchroniz.*, nebude záznam v kalendáři při synchronizování zkopírován na počítač.





 **Klávesová zkratka:** Pro psaní záznamu kalendáře stiskněte ve kterémkoli zobrazení kalendáře libovolné tlačítko ( - ). Otevře se záznam typu *Jednání* a všechny zadané znaky se vkládají do pole *Předmět*.

Typy zobrazení kalendáře

Volby v různých zobrazeních kalendáře: *Otevřít*, *Nový záznam*, *Ukázat týden* / *Ukázat měsíc*, *Odstranit*, *Jdi na datum*, *Odeslat*, *Nastavení*, *Nápověda* a *Konec*.


Zobrazení měsíce



Ikony Synchronizace v zobrazení měsíce:

-  – *Soukromý*,
-  – *Veřejný*,
-  – *Nesynchroniz.* a
-  – den má více záznamů.




V zobrazení měsíce představuje jeden řádek jeden týden. Datum dnešního dne je podrženo. Datумы s nadefinovanými záznamy jsou označeny trojúhelníčkem v pravém dolním rohu. Okolo aktuálně zvoleného dne je zobrazen rámeček.

Květen						
15.05.2002						
po	út	st	čt	pá	so	ne
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

- Chcete-li otevřít zobrazení dne, vyhledejte požadované datum a stiskněte .
- Pokud chcete otevřít konkrétní den, zvolte **Volby** → *Jdi na datum*. Napište datum a stiskněte **OK**.



 **Tip!** Jestliže v zobrazení měsíce, týdne nebo dne stisknete , automaticky se zvýrazní dnešní datum.




Ikony záznamů v Kalendáři v zobrazení dne a měsíce:

-  - Schůzka,
-  - Poznámka a
-  - Výročí.

Zobrazení týdne


V zobrazení týdne jsou záznamy zvoleného týdne zobrazeny v sedmi sloupcích. Datum dnešního dne je podrženo. Záznamy typu Poznámka a Výročí jsou umístěny před osmou hodinou dopoledne. Záznamy typu Schůzka jsou představovány barevnými pruhy, podle času jejich začátku a konce.

- Chcete-li zobrazit nebo upravit záznam, vyhledejte buňku s požadovaným záznamem a stisknutím  otevřete zobrazení dne. Poté vyberte záznam a stisknutím  jej otevřete.



20. týden						
15.05.2002						
po	út	st	čt	pá	so	ne
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Zobrazení dne

V zobrazení dne jsou zobrazeny záznamy pro zvolený den. Záznamy jsou seskupeny podle času jejich začátku. Záznamy typu Poznámka a Výročí jsou umístěny před osmou hodinou dopoledne.

- Chcete-li upravit záznam, vyhledejte jej a stiskněte .

Středa	
15.05.2002	
Rezervovat li...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Obed
13:00	
14:00	



- Stisknutím  přejdete do následujícího dne nebo stisknutím  přejdete do předchozího dne.

Nastavení pro zobrazení kalendáře

Zvolte **Volby** → *Nastavení* a vyberte:

- *Standard. zobrazení* – zde nastavíte typ zobrazení, který se jako první otevře po otevření aplikace Kalendář.
- *První den týdne je* – zde změníte první den týdne.
- *Název zobraz. týdne* – zde změníte popis zobrazení týdne – buď číslo týdne nebo data týdne.

Nastavení signalizace kalendáře

- 1 Vytvořte záznam typu Schůzka či Výročí nebo otevřete již vytvořený záznam.
- 2 Vyhledejte *Upozornění* a stiskněte  pro otevření polí *Čas upozornění* a *Datum upozornění*.
- 3 Nastavte čas a datum signalizace.
- 4 Stiskněte **Hotovo**. V zobrazení dne je vedle záznamu zobrazen indikátor signalizace .

Zastavení signalizace kalendáře

- Signalizace trvá jednu minutu. Nastane-li doba signalizace, můžete ji stisknutím **Stop** ukončit. Stisknete-li jiné tlačítko, signalizace se odloží.


Odeslání záznamů z kalendáře

- V zobrazení dne vyhledejte položku, kterou chcete odeslat, a zvolte **Volby** → *Odeslat*. Poté z dostupných možností zvolte způsob: *Přes SMS*, *El. poštou* (dostupné jen v případě, že je nadefinováno správné nastavení el. pošty) nebo *Přes Bluetooth*. Podrobnější informace, viz kapitola 'Zprávy' a 'Odesílání dat přes Bluetooth' na str. 120.

Import dat

Informace kalendáře, kontaktů a úkolů můžete importovat z mnoha různých telefonů Nokia do Vašeho přístroje pomocí aplikace Data Import z PC Suite pro herní konzolu Nokia N-Gage. Pokyny k používání aplikace je možné najít v online nápovědě aplikace PC Suite.

12. Extra a Média

 **Poznámka:** Abyste mohli používat funkce ze složky **Extra a Média**, musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

Oblíbené




↔ Zvolte **Menu** → **Extra** → **Oblíbené**.



Aplikaci Oblíbené můžete použít pro odkládání zástupců k oblíbeným obrázkům, videoklipům, poznámkám, zvukovým souborům aplikace Rekordér, záložkám stránek prohlížeče nebo načteným stránkám.

Volby v hlavním zobrazení aplikace Oblíbené: *Otevřít, Upr. název zást., Ikona zástupce, Odstranit zástupce, Přesunout, Seznam | Mřížka, Nápověda a Konec*.


Základní zástupci:

-  - otevře editor Poznámek,
-  - otevře Kalendář s vybraným aktuálním dnem,
-  - otevře složku Přijaté v menu Zprávy.

Přidání zástupců


Zástupce je možné přidat pouze z konkrétních aplikací. Ne všechny aplikace umožňují tuto funkci.

- 1 Otevřete aplikaci a vyhledejte položku, kterou chcete přidat jako zástupce do aplikace Oblíbené.
- 2 Zvolte **Volby** → **Přidat k Oblíbeným** a stiskněte **OK**.

 **Poznámka:** Pokud přemístíte položku, na kterou zástupce odkazuje, například z jedné složky do jiné, zástupce v aplikaci Oblíbené se automaticky aktualizuje.



V aplikaci Oblíbené:

- **Otevření zástupce:** vyhledejte ikonu a stiskněte . Soubor se otevře v odpovídající aplikaci.
- **Vymazání zástupce:** vyhledejte zástupce, kterého chcete odstranit, a zvolte **Volby** → **Odstranit zástupce**. Odstranění zástupce nijak neovlivní soubor, na který odkazoval.

- **Změna textu zástupce:** zvolte **Volby** → *Upr. název zást.*. Napište nový název. Tímto se ovlivní pouze zástupce, není ovlivněn název souboru nebo položky, na kterou odkazuje.

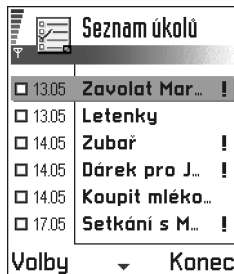
Úkoly

↩ Zvolte **Menu** → **Extra** → **Úkoly**.



V Úkolech můžete vytvářet seznamy svých úkolů.

Aplikace Úkoly používá sdílenou paměť. Viz *'Sdílená paměť'* na str. 16.



- 1 Psaní úkolu zahájíte stisknutím libovolného tlačítka (-). Otevře se editor a po zadání písmena začne blikat kurzor.
- 2 Úkol napište do pole *Předmět*. Stisknutím vložíte speciální znaky.
 - Termín dokončení úkolu můžete zapsat do pole *Termín*.
 - Prioritu úkolu můžete určit po vyhledání pole *Priorita* a stisknutí .
- 3 Úkol můžete uložit stisknutím **Hotovo**.
Poznámka: Pokud odstraníte všechny znaky a stisknete **Hotovo**, vymaže se předchozí uložený úkol.

- **Chcete-li otevřít úkol,** vyhledejte jej a stiskněte .
- **Pro vymazání úkolu** jej vyhledejte a stiskněte **Volby** → *Odstranit* nebo stiskněte .
- **Chcete-li označit úkol jako dokončený,** vyhledejte jej a zvolte **Volby** → *Označit jako hotové*.
- **Pro obnovení úkolu** zvolte **Volby** → *Ozn. jako nehotové*.

Ikony priority: - *Vysoká*, - *Nízká* a (bez ikony) - *Normální*.

Ikony stavu: - úkol dokončen a - úkol nedokončen.

Kalkulačka

↩ Zvolte **Menu** → **Extra** → **Kalkulačka**.



Volby v Kalkulačce: *Poslední výsledek, Paměť, Vymazat displej, Nápověda a Konec*.

- 1 Zadejte první hodnotu výpočtu. Stisknutím vymažete nesprávně zadané číslo.
 - 2 Vyhledejte funkci a stisknutím ji zvolte. Použijte pro sčítání, pro odčítání, pro násobení nebo pro dělení.
 - 3 Zadejte druhé číslo.
 - 4 Pro provedení výpočtu vyhledejte a stiskněte .
- Poznámka:** Kalkulačka má omezenou přesnost a zejména při dělení dlouhých čísel může docházet k zaokrouhlovacím chybám.
- Desetinnou čárku vložíte stisknutím .
 - Stisknutím tlačítka vymažete výsledek předchozího výpočtu.

- Pro zobrazení předchozích výpočtů a pohyb v listu použijte tlačítka a .
 - Stisknutím uložíte číslo do paměti (je indikováno ikonou **M**). Pro vyvolání čísla z paměti zvolte . Pro vymazání čísla z paměti zvolte **Volby** → *Paměť* → *Vymazat*.
 - Výsledek výpočtu zobrazíte stisknutím **Volby** → *Poslední výsledek*.
- Tip!** Funkcemi můžete procházet opakovaným stisknutím tlačítka . Změna volby funkce je zobrazena na displeji.

Konvertor

Zvolte **Menu** → **Extra** → **Konvertor**.



V Konvertoru můžete konvertovat míry jako např. *Délka* z jedné jednotky (*Yardy*) na jinou (*Metry*).

Poznámka: Konvertor má omezenou přesnost a může dojít k zaokrouhlovacím chybám.

Konverze jednotek

Volby v aplikaci Konvertor:
Zvolte jednotku | Změnit měnu, Typ konverze, Kurz měny,
Nápověda a Konec.

- 1 Vyhledejte pole *Typ* a stisknutím otevřete seznam měr. Vyhledejte měru, kterou chcete použít, a stiskněte **OK**.

- 2 Vyhledejte pole *Jedn.* a stisknutím otevřete seznam dostupných jednotek. Zvolte jednotku, **ze** které chcete konvertovat, a stiskněte **OK**. Vyhledejte další pole *Jedn.* a zvolte jednotku, **do** které chcete konvertovat.
- 3 Přejděte do prvního pole *Hodnota* a zadejte konvertovanou hodnotu. Druhé pole *Hodnota* se automaticky změní a zobrazí zkonvertovanou hodnotu. Stisknutím vložíte desetinnou čárku a stisknutím vložíte symboly +, - (pro teplotu) a **E** (exponent).

Poznámka: Pořadí konverze se změní, pokud zadáte hodnotu do druhého pole *Hodnota*. Výsledek bude zobrazen v prvním poli *Hodnota*.

Nastavení základní měny a směnných kurzů

Než můžete začít převádět měnu, musíte zvolit základní měnu a zadat směnné kurzy.


Poznámka: Kurz základní měny je vždy 1. Základní měna určuje směnný kurz pro ostatní měny.


- 1 Jako typ ukazatele zvolte *Měna* a poté **Volby** → *Kurz měny*. Otevře se seznam měn, ve kterém je nahoře uvedena základní měna.
- 2 Při změně základní měny vyberte měnu a zvolte **Volby** → *Nastavit zákl. měnu*.

Poznámka: Při změně základní měny jsou všechny předchozí nastavené směnné kurzy nastaveny na **0** a musíte je znovu nastavit.


3 Vložte směnné kurzy (viz příklad), vyhledejte měnu a zadejte nový kurz, tedy množství jednotek odpovídajících jedné jednotce zvolené jako základní měna.

4 Po zadání všech požadovaných směnných kurzů můžete začít provádět převody měny, viz 'Konverze jednotek' na str. 103.

 **Příklad:** Nastavíte-li jako základní jednotku Euro (EUR), Britská libra (GBP) je přibližně 1,63575 EUR. To znamená, že do směnného kurzu pro GBP zadáte 1,63575.




 **Tip!** Chcete-li přejmenovat měnu, otevřete zobrazení Kurz měny, vyhledejte měnu a zvolte **Volby** → *Přejmenovat měnu*.

Poznámky


 Zvolte **Menu** → **Extra** → **Poznámky**.



Poznámky můžete propojit k Oblíbeným položkám a odesílat je do jiných kompatibilních přístrojů. Přijaté soubory ve formátu prostého textu (TXT) můžete uložit do aplikace Poznámky.

- Psát začnete stisknutím libovolného tlačítka ( - ). Stisknutím  znaky vymažete. Poznámku uložíte stisknutím **Hotovo**.

Hodiny

 Zvolte **Menu** → **Extra** → **Hodiny**.




Volby v aplikaci


Hodiny: *Nastavit buzení, Upravit čas buzení, Zrušit buzení, Nastavení, Návoděda a Konec.*

Změna nastavení hodin

- Chcete-li změnit nastavení času a data, zvolte v aplikaci Hodiny **Volby** → *Nastavení*. Pro změnu typu hodin, zobrazených v pohotovostním režimu, vyhledejte nastavení *Datum a čas* a poté zvolte *Typ hodin* → *Analogové* nebo *Digitální*.

Nastavení budíku

- Chcete-li nastavit nový čas buzení, zvolte **Volby** → *Nastavit buzení*.
- Zadejte čas buzení a stiskněte **OK**. Je-li nařízen budík, je zobrazen indikátor .

 **Poznámka:** Budík běží, i když je herní konzola vypnutá.

- Chcete-li zrušit buzení, otevřete aplikaci Hodiny a zvolte **Volby** → *Zrušit buzení*.

Vypnutí budíku

- Stisknutím **Stop** ukončíte buzení.
- Pokud při vyzvánění budíku stisknete libovolné tlačítko nebo **Odložit**, buzení se na pět minut přeruší a poté se opět obnoví. To můžete zopakovat maximálně pětkrát.

Je-li dosažen čas buzení v době, kdy je přístroj vypnutý, přístroj se sám zapne a začne siganalizovat. Stisknete-li **Stop**, přístroj se zeptá, zda jej chcete aktivovat pro umožnění volání. Stiskněte **Ne** pro vypnutí přístroje nebo **Ano** pro umožnění provádění hovorů.



Poznámka: Nezapínejte stisknutím **Ano** přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

Skladatel



Zvolte **Menu** → **Média** → **Skladatel**.



Aplikace **Skladatel** umožňuje vytvořit vlastní vyzváněcí tóny. Upozorňujeme, že není možné upravovat výchozí vyzváněcí tóny.

Volby v hlavním zobrazení

aplikace **Skladatel**: *Otevřít, Nový tón, Odstranit, Označit, Odznačit, Přejmenovat, Duplikovat, Návod a Konec*.

- 1 Zvolením **Volby** → **Nový tón** otevřete editor a můžete zahájit skládání.

Volby při skládání: *Přehrát,*

Vložit symbol, Styl, Tempo, Hlasitost, Návod a Konec.

- Noty a pomlky vkládejte stisknutím tlačítek. Viz tabulku.
- Nebo zvolením **Volby** → *Vložit symbol* otevřete seznam not a pomlky.
- Výchozí délka noty je 1/4.
- Chcete-li si poslechnout tón, stiskněte nebo zvolte **Volby** → *Přehrát*. Pro ukončení přehrávání stiskněte **Stop**.
- Pro nastavení hlasitosti zvolte před přehráním tónu **Volby** → *Hlasitost*.
- Tempo nastavíte zvolením **Volby** → *Tempo*. Pro postupné zvyšování nebo snižování tempa stiskněte nebo . Tempo se udává v taktech za minutu. Maximum je 250 taktů, výchozí tempo pro nový tón je 160 taktů a minimum je 50 taktů.
- Chcete-li najednou zvolit více not nebo pomlky, podržte stisknuté tlačítko a zároveň držte stisknuté tlačítko nebo .
- Pro nastavení různých stylů přehrávání označte alespoň dvě noty a zvolte **Volby** → *Styl* → *Legato* - noty jsou přehrávány plynule. Nebo vyberte alespoň jednu notu a zvolte *Staccato* - noty jsou přehrávány trhaně.
- Při transponování not(y) o půltón nahoru nebo dolů vyhledejte notu a stiskněte nebo .
- Pro vytvoření tónu C#, podržte stisknuté tlačítko spolu s .

2 Stisknutím **Zpět** tón uložíte.

Tlačítko	Nota	Tlačítko a funkce
	c	Postupně zkracuje dobu zvolených not nebo pomlk.
	d	Postupně prodlužuje dobu zvolených not nebo pomlk.
	e	Vloží pomlku.
	f	Stisknutí otevře seznam not a pomlk.
	g	Přepíná oktávy, všechny zvolené noty a pomlky jsou přesunuty do další oktávy.
	a	Vymaže zvolené noty.
	b	Dlouhé stisknutí tlačítek až prodlouží (otečkuje) notu nebo pomlku nebo naopak zkracuje prodlouženou notu.

Rekordér

➡ Zvolte **Menu** → **Média** → **Rekordér**.



Volby v aplikaci Rekordér:

Otevřít, Nahrát zvuk, Odstranit, Přes. do pam. přístr., Přes. do pam. karty, Označit/Odznačit, Přejm. zvukový klip, Odeslat, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Náповěda a Konec.

Rekordér umožňuje zaznamenat telefonický rozhovor nebo poznámky. Pokud zaznamenáváte telefonický rozhovor, oba účastníci při nahrávání slyší v pětisekundových intervalech tón.

➡ **Poznámka:** Při nahrávání hovorů dodržujte všechny místní zákony. Nepoužívejte tuto funkci nelegálně.

- Zvolte **Volby** → *Nahrát zvuk*, vyhledejte funkci a stisknutím ji zvolte. Použijte: - pro nahrání, - pro přerušení, - pro ukončení, - pro rychlé přetočení vpřed, - pro rychlé přetočení zpět nebo - pro přehrání otevřeného zvukového souboru.

➡ **Poznámka:** Rekordér není možné použít, jestliže probíhá datové volání nebo je aktivní GPRS připojení.




13. Služby (XHTML)



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.



Zvolte **Menu** → **Média** → **Služby** nebo v pohotovostním režimu podržte stisknuté tlačítko .

Provozovatelé služeb na svých internetových stránkách, vytvořených speciálně pro mobilní přístroje, nabízejí služby jako například novinky, zprávy o počasí, bankovníctví, dopravní informace, hry atd. S XHTML prohlížečem můžete zobrazovat tyto služby v podobě stránek WAP napsaných ve WML, stránek XHTML napsaných v XHTML, nebo kombinaci obou.



Slovník: XHTML prohlížeč podporuje stránky napsané v jazyku XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) a WML (Wireless Markup Language).



Poznámka: Informace o dostupných službách, jejich cenách a tarifech získáte u operátora sítě nebo poskytovatele služby. U poskytovatele služby získáte rovněž pokyny pro používání jejich služeb.

Základní kroky pro získání přístupu

- Uložte nastavení potřebná pro přístup ke službě, kterou chcete použít. Viz následující odstavec 'Nastavení přístroje pro používání prohlížeče'.
- Připojte se ke službě. Viz str. 108.
- Zahajte procházení stránkami. Viz str. 109.
- Ukončete připojení ke službě. Viz str. 112.

Nastavení přístroje pro používání prohlížeče

Načtení nastavení ve zprávě "smart"

Nastavení služby můžete přijmout ve formátu speciální textové zprávy od operátora sítě nebo provozovatele služby, který nabízí službu. Viz 'Přijímání zpráv "smart"' na str. 82. Podrobnější informace získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby. Podrobnější informace získáte u operátora sítě nebo provozovatele služby. Případně navštivte stránku firmy Nokia na adrese www.nokia.com.



Tip! Nastavení může být k dispozici například na webové stránce operátora sítě nebo provozovatele služby.

Ruční zadání informací o nastavení


Postupujte podle pokynů získaných od Vašeho provozovatele služby.



- 1 Zvolte **Nastavení** → *Nastavení připojení* → *Přístupové body* definujte nastavení pro přístupový bod. Viz '*Nastavení připojení*' na str. 43.
- 2 Zvolte **Služby** → **Volby** → *Přidat záložku*. Zadejte název záložky a adresu stránky, definovanou pro aktuální přístupový bod.

Postup připojení


Jsou-li v telefonu uložena všechna potřebná nastavení spojení, máte umožněn přístup k prohlížení stránek.


Stránky v prohlížeči můžete otevírat třemi způsoby:

- Zvolte domovskou stránku () Vašeho provozovatele služby,
- Zvolte záložku v zobrazení Záložky nebo

- Pomocí tlačítek  -  zadejte adresu stránky služby. Po stisknutí tlačítek se v dolní části displeje automaticky zobrazí pole Otevřít, ve kterém můžete pokračovat v zadávání adresy.




Tip! Chcete-li při procházení stránkami zobrazit seznam Záložky, podržte stisknuté tlačítko . Pro návrat zpět do prohlížeče zvolte **Volby** → *Zpět na stránku*.

Po zvolení stránky nebo napsání adresy stiskněte . Požadovaná stránka se začne načítat. Viz rovněž '*Indikátory datového připojení*' na str. 10.



Zabezpečení spojení

Je-li v průběhu datového spojení zobrazen indikátor zabezpečení () , je datový přenos mezi přístrojem a datovou branou nebo serverem kódován a zabezpečen.



Poznámka: Tato ikona neindikuje, že je zabezpečen datový přenos mezi branou a serverem s obsahem služby (místo, kde je uložen požadovaný zdroj).

Zobrazení záložek



Slovník: Záložka obsahuje internetovou adresu (povinně), název záložky, přístupový bod k WAP a pokud to služba vyžaduje i uživatelské jméno a heslo.



Poznámka: Ve Vašem přístroji mohou být předem nainstalovány odkazy na stránky, které nemají s firmou Nokia nic společného. Nokia se za tyto stránky nezaručuje ani je nepotvrzuje. Chcete-li je otevřít, musíte dbát stejné obezřetnosti, s ohledem na zabezpečení a obsah, jako u jiných stránek.

Volby v zobrazení Záložky (volba záložky nebo složky): *Otevřít, Načíst, Zpět na stránku, Odeslat, Jít na URL adresu / Najít záložku, Přidat záložku, Upravit, Odstranit, Čist zpr. služby, Odpojit, Přesun. do složky, Nová složka, Označit/Odznačit, Přejmenovat, Vymazat mezipaměť, Details, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Náповěda a Konec.*

V zobrazení Záložky jsou uvedeny záložky odkazující na různé stránky. Záložky jsou indikovány následujícími ikonami:



– Domovská stránka definovaná pro přístupový bod prohlížeče. Použijete-li pro procházení jiný přístupový bod, domovská stránka se rovněž změní.





– Poslední navštívená stránka. Je-li přístroj odpojen od služby, je adresa poslední navštívené stránky uložena v paměti, dokud při následujícím připojení neotevřete novou stránku.

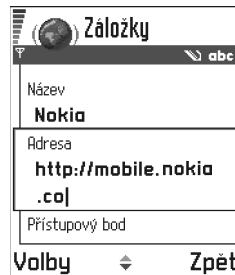


– Záložka zobrazující název.

Při procházení seznamem záložek je v okně Otevřít, které je umístěno ve spodní části displeje, zobrazena adresa zvýrazněné záložky.

Ruční přidání záložek

- 1 V zobrazení Záložky zvolte **Volby** → *Přidat záložku*.
- 2 Začněte vyplňovat jednotlivá pole. Definována musí být alespoň adresa. Není-li zvolen jiný přístupový bod, je k záložce přiřazen výchozí přístupový bod. Stisknutím  zadáte speciální znaky, jako např. /, ., :, a @. Stisknutím  znaky vymažete.
- 3 Zvolením **Volby** → *Uložit záložku* uložíte.



Posílání záložek

- Chcete-li odeslat záložku, vyhledejte ji a zvolte **Volby** → *Odeslat* → *Přes SMS*.

Procházení

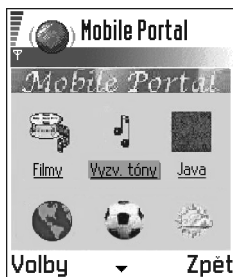
V prohlížeči se nové odkazy na stránce zobrazí jako podtržený modrý text a již otevřené odkazy se zobrazí


v barvě červené. Okolo obrázků, které jsou použity jako odkazy, se po jejich zvolení zobrazí modrý rámeček.

Volby při procházení: *Otevřít, Volby služby, Záložky, Historie, Jít na URL adresu, Zobrazit obrázek, Čist zpr. služby, Uložit jako záložku, Odeslat záložku, Znovu načíst, Odpojit, Zobr. obrázky, Vymazat mezipaměť, Uložit stránku, Hledat, Details, Relace, Zabezpečení, Nastavení, Nápověda a Konec.*

Klávesy a příkazy použitelné při procházení


- Chcete-li otevřít odkaz, zvolte jej a stisknete .
- Zobrazením rolujete pomocí ovládacího tlačítka.
- Pro zadávání znaků do polí stisknete tlačítka  - . Stisknutím  zadáte speciální znaky, jako např. /, ., :, a @. Stisknutím  znaky vymažete.
- Pro návrat na předchozí navštívenou stránku stisknete při procházení **Zpět**. Není-li tlačítko **Zpět** k dispozici, zvolte **Volby** → *Historie* a zobrazte chronologický seznam stránek navštívených v aktuální relaci. Seznam historie se vymaže vždy při ukončení relace.
- Zaškrtnutí polí a výběry provádíte stisknutím .



- Pro načtení nejnovějšího obsahu ze serveru zvolte **Volby** → *Znovu načíst*.
- Chcete-li otevřít seznam příkazů nebo akcí dostupných pro aktuálně aktivní stránku, zvolte **Volby** → *Volby služby*.
- Stisknutím  odpojte službu a ukončíte prohlížení.

Zobrazení nové zprávy služby při procházení

Načtení a zobrazení nových zpráv služby při procházení:

- 1 Zvolte **Volby** → *Čist zpr. služby* (zobrazeno jen v případě, že je nová zpráva služby k dispozici).
- 2 Vyhledejte zprávu a stisknutím  ji načtete a otevřete.

Další informace o zprávách služby naleznete v kapitole 'Zprávy služby' na str. 83.

Uložení záložek

- Chcete-li uložit záložku v průběhu procházení, zvolte **Volby** → *Uložit jako záložku*.
- Chcete-li uložit záložku přijatou jako zprávu "smart", otevřete zprávu ve složce Přijaté aplikace Zprávy a zvolte **Volby** → *Uložit do záložek*. Viz rovněž 'Přijímání zpráv "smart"' na str. 82.

Zobrazení uložených stránek

Pokud pravidelně navštěvujete stránky obsahující informace, které se příliš často nemění, můžete je uložit a poté jimi procházet odpojeni od služby (offline).

Volby v zobrazení Uložené stránky: *Otevřít, Zpět na stránku, Znovu načíst, Odstranit, Číst zpr. služby, Odpojit, Přesun. do složky, Nová složka, Označit/Odznačit, Přejmenovat, Vymazat mezipaměť, Details, Přidat k Oblíbeným, Nastavení, Návod a Konec.*

- Chcete-li uložit stránku v průběhu procházení, zvolte **Volby**→**Uložit stránku**.

Uložené stránky jsou indikovány následující ikonou:



- Uložená stránka.

V zobrazení uložených stránek můžete rovněž vytvářet složky a do nich pak stránky ukládat.

Složky jsou indikovány následující ikonou:



- Složka obsahující uložené stránky.

- Chcete-li otevřít zobrazení Uložené stránky, stiskněte v zobrazení Záložky . V zobrazení Uložené stránky otevřete uloženou stránku stisknutím .

Chcete-li se připojit ke službě a načíst stránku znovu, zvolte **Volby**→**Znovu načíst**. Uložené stránky můžete organizovat do složek.



Poznámka: Po opakovaném načtení stránky zůstává přístroj připojen ke službě (online).



Stahování

Pomocí mobilního prohlížeče můžete stahovat například vyzváněcí tóny, obrázky, loga operátora a videoklipy.

Načtené položky jsou v přístroji spravovány odpovídajícími aplikacemi, například stažená fotografie bude uložena do složky **Média**→**Obrázky**.

Přímé stahování ze stránky

Postup přímého stahování ze stránky:

- Vyhledejte odkaz a zvolte **Volby**→**Otevřít**.

Koupě položky



Poznámka: Ochrana autorských práv může znemožnit kopírování, upravování, přenášení nebo posílání některých obrázků, vyzváněcích tónů a jiného obsahu.

Postup stahování položky:

- Vyhledejte odkaz a zvolte **Volby**→**Otevřít**.
- Chcete-li koupit určitou položku, zvolte příkaz Buy (Koupit).

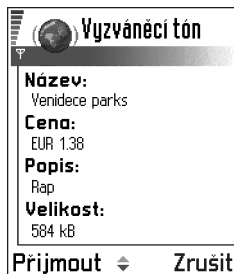
Kontrola položky před stažením

Před stažením můžete zobrazit detaily položky. Detaily mohou obsahovat cenu, krátký popis a velikost.




Poznámka: Podrobnější informace o dostupnosti této služby získáte u provozovatele služby.

- Vyhleďte odkaz a zvolte **Volby**→ *Otevřít*. Na displeji se zobrazí detaily položky.
- Chcete-li pokračovat ve stahování, stiskněte *Přijmout* nebo chcete-li stahování zrušit, stiskněte *Zrušit*.



Ukončení spojení

- Zvolte **Volby**→ *Odpojit* nebo
- Pro ukončení procházení a pro návrat do pohotovostního režimu podržte stisknuté tlačítko .

Vymazání mezipaměti

Informace nebo služby, kterými jste procházeli, jsou uloženy v mezipaměti přístroje.




Poznámka: Jestliže jste se pokoušeli o přístup nebo jste používali služby, při kterých bylo vyžadováno heslo (například k Vašemu bankovnímu účtu), vymažte po každém použití mezipaměť přístroje. Pro vymazání mezipaměti zvolte **Volby**→ *Vymazat mezipaměť*.



Slovník: Mezipaměť slouží k dočasnému ukládání dat.

Nastavení prohlížeče

Zvolte **Volby**→ *Nastavení*:

- *Výchozí příst. bod* – jestliže chcete změnit výchozí přístupový bod, otevřete stisknutím  seznam dostupných přístupových bodů. Aktuální výchozí přístupový bod je zvýrazněn. Další informace naleznete v kapitole '*Nastavení připojení*' na str. 43.
- *Zobrazovat obrázky* – zvolte, pokud chcete při procházení zobrazovat obrázky. Pokud zvolíte *Ne*, můžete při procházení zobrazit obrázky později zvolením **Volby**→ *Zobr. obrázky*.
- *Zalamování textu* – nechcete-li automaticky zalamovat text odstavce, zvolte *Vypnuto*, nebo v opačném případě zvolte *Zapnuto*.
- *Velikost písma* – Můžete zvolit jednu z voleb velikosti písma v prohlížeči: *Nejmenší*, *Menší*, *Normální*, *Větší* a *Největší*.
- *Výchozí kódování* – Chcete-li zajistit, aby byly stránky v prohlížeči zobrazeny správně, vyberte odpovídající typ jazyka.
- *Cookie* – *Povolit* / *Odmítnout*. Přijímání a odesílání cookies můžete povolit nebo odmítnout.
- *Potvr. odesl. DTMF* – *Vždy* / *Pouze poprvé*. Prohlížeč podporuje funkce, ke kterým máte přístup při procházení stránkami. Můžete například: vytočit číslo z webové stránky, poslat DTMF tóny v průběhu hovoru, uložit jméno a tel. číslo ze stránky do Kontaktů. Zvolte, zda chcete potvrdit odeslání DTMF tónů v průběhu hovoru. Viz rovněž '*DTMF tóny*' na str. 20.



14. Aplikace (Java™)



Poznámka: Pro použití této funkce musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.



Zvolte **Menu**→ **Extra**→ **Aplikace**.

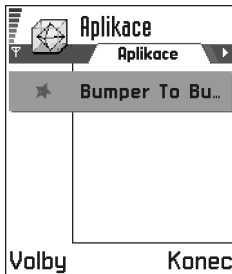
V hlavním zobrazení menu Aplikace můžete otevřít nebo odstranit nainstalované Java aplikace. V zobrazení menu Instalace můžete nainstalovat nové Java aplikace (soubory s příponou .JAD nebo .JAR).



Poznámka: Herní konzola podporuje Java aplikace J2Micro Edition™. Nenačítejte do herní konzoly aplikace PersonalJava™, protože ty není možné nainstalovat.

Po otevření menu Aplikace se zobrazí seznam Java aplikací, které jsou v herní konzole již nainstalovány.

Volby v hlavním zobrazení menu Aplikace: *Otevřít, Zobrazit details, Nastavení, Odstranit, Otevřít URL adresu, Aktualizovat, Nápověda a Konec.*




- Vyhledejte aplikaci a zvolte **Volby**→ *Zobrazit details* pro zobrazení:
 - *Stav* - Instalována, Spuštěno nebo Načteno (pouze v zobrazení Instalovat),
 - *Verze* - číslo verze aplikace,
 - *Dodavatel* - dodavatel nebo výrobce aplikace,
 - *Velikost* - velikost souboru aplikace v kilobajtech,
 - *Typ* - stručný popis aplikace,
 - *URL adr.* - adresa s internetovou stránkou produktu a
 - *Data* - velikost dat aplikace, např. skóre, v kilobajtech.
- Pro zahájení datového spojení a zobrazení dalších informací o aplikaci vyhledejte a zvolte **Volby**→ *Otevřít URL adresu*.
- Pro zahájení datového spojení a zjištění, zda není k dispozici aktualizovaná verze aplikace, vyberte aplikaci a zvolte **Volby**→ *Aktualizovat*.


Aplikace používají sdílenou paměť. Viz 'Sdílená paměť' na str. 16.

Instalování Java aplikací

Instalační soubory mohou být do herní konzoly přeneseny z kompatibilního počítače, načteny při procházení stránkami služby, nebo přijaty v multimediální zprávě,



v podobě přílohy zprávy el. pošty nebo při připojení přes Bluetooth. Používáte-li pro přenos souboru aplikaci PC Suite pro herní konzolu Nokia N-Gage, umístěte soubor v herní konzole do složky **c:\nokia\installs**.



 **Důležité:** Instalujte pouze software ze zdrojů, které zajišťují odpovídající ochranu před viry a ostatním škodlivým softwarem.

 **Poznámka:** V zobrazení Instalace můžete instalovat pouze instalační balíky Java aplikací s příponami JAD nebo JAR.

Volby v zobrazení Instalace:

Instalovat, Zobrazit detaily, Odstranit, Nápověda a Konec.

- 1 Chcete-li v menu Aplikace zobrazit instalační softwarové balíky, otevřete stisknutím  složku *Načtené*.
- 2 Chcete-li instalovat aplikaci, zvolte **Volby** → *Instalovat*. Případně vyhledejte v paměti herní konzoly instalační soubor, zvolte soubor a stisknutím  zahajte instalaci.


 **Příklad:** Jestliže Vám byl doručen instalační soubor v příloze zprávy el. pošty, otevřete schránku, otevřete zprávu el. pošty, otevřete zobrazení příloh, vyhledejte instalační soubor a stisknutím  zahajte instalaci.

- 3 Stisknutím **Ano** potvrďte operaci. Pro instalaci je vyžadován soubor s příponou .JAR. Není-li k dispozici, přístroj Vás může vyzvat k jeho načtení. Jestliže není pro funkci Aplikace definován


přístupový bod, budete vyzváni k jeho svolení. Při načítání souboru JAR může být vyžadováno zadání uživatelského jména a hesla, která jsou potřebná pro přístup k serveru. Tyto údaje získáte od dodavatele nebo výrobce aplikace.

V průběhu instalace přístroj zkontroluje integritu instalovaného balíku. Herní konzola zobrazí informace o provedených testech a poté máte možnost vybrat, zda pokračovat nebo stornovat instalaci. Po dokončení kontroly integrity softwarového balíku je aplikace nainstalována do herní konzoly.

- 4 Herní konzola Vám oznámí dokončení instalace. Chcete-li po nainstalování otevřít Java aplikaci, musíte otevřít hlavní zobrazení funkce Aplikace.

 **Tip!** Při procházení stránkami můžete načíst instalační soubor a okamžitě jej nainstalovat. Upozorňujeme, že datové připojení zůstává i v průběhu instalace aktivní na pozadí.

Otevření Java aplikace

- V hlavním zobrazení Aplikace vyhledejte aplikaci a stisknutím  ji otevřete.

Odebrání Java aplikace

- V hlavním zobrazení Aplikace vyberte aplikaci a zvolte **Volby** → *Odstranit*.

Nastavení Java aplikace

Chcete-li definovat výchozí přístupový bod pro načtení chybějících komponentů aplikace zvolte **Volby**→*Nastavení*→*Výchozí přístup. bod*. Další informace o vytváření přístupových bodů naleznete v části '*Přístupové body*' na str. 45.

Vyberte aplikaci a zvolte **Volby**→*Nastavení*. Poté vyberte:

- *Přístupový bod* - Zvolte přístupový bod, který bude použit aplikací k načtení dalších dat.
- *Připojení k síti* - Některé Java aplikace mohou vyžadovat datové připojení k definovanému přístupovému bodu. Není-li zvolen žádný přístupový bod, budete požádáni o jeho zvolení. Zde jsou dostupné možnosti:
 - Povoleno* - Připojení je navázáno bez upozornění.
 - Zeptat se* - Před tím, než aplikace naváže připojení, budete upozorněni.
 - Nepovoleno* - Připojení není dovoleno.



15. Správce – instalování aplikací a softwaru



Poznámka: Abyste mohli používat funkce ze složky **Nástroje**, musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.



Zvolte **Menu** → **Nástroje** → **Správce**.

Pomocí Správce můžete do herní konzoly instalovat nové aplikace a softwarové balíky nebo z přístroje odebrat aplikaci. Můžete rovněž zjistit, kolik místa v paměti aplikace zabírá.

Volby v hlavním zobrazení

Správce aplikací: *Zobrazit detaily, Zobrazit certifikát, Instalovat, Odstranit, Zobrazit protokol, Odeslat protokol, Detaily paměti, Návod a Konec.*

Po otevření Správce aplikací se zobrazí seznam:

- instalačních balíků uložených ve Správci aplikací,
- částečně nainstalovaných aplikací (indikovaných ikonou) a
- zcela nainstalovaných aplikací, které je možné odebrat (indikovaných ikonou).



Poznámka: Ve Správci můžete používat pouze instalační balíky s příponou .SIS.

- Vyhledejte instalační soubor a zvolte **Volby** → *Zobrazit detaily* pro zobrazení informací o softwarovém balíku: *Název, Verze, Typ, Velikost, Dodal a Stav.*
- Vyberte softwarový balík a zvolením **Volby** → *Zobrazit certifikát* zobrazíte detaily odpovídajícího bezpečnostního certifikátu. Viz 'Správa certifikátů' na str. 51.



DŮLEŽITÉ! Instalujte software pouze ze zdrojů, které nabízejí odpovídající ochranu před viry a jiným nebezpečným softwarem.

Pokud Správce při instalaci zobrazí bezpečnostní výstrahu, aplikaci neinstalujte.



Tip! Chcete-li instalovat aplikace Java™ (soubory s příponou .JAD nebo .JAR), použijte menu Aplikace. Podrobnější informace naleznete v kapitole 'Aplikace (Java™)' na str. 113.

Instalace softwaru

Můžete instalovat aplikace, které jsou speciálně určené pro přístroj Nokia N-Gage, nebo které vyhovují operačnímu systému Symbian. Softwarový balík je většinou jeden velký, komprimovaný soubor, který obsahuje soubory aplikace.



Poznámka: Pokud instalujete program, který není speciálně určen pro herní konzolu Nokia N-Gage, mohou se jeho funkce a vzhled velmi lišit od obvyklých aplikací pro přístroj Nokia N-Gage.




DŮLEŽITÉ! Pokud instalujete soubor, který obsahuje aktualizaci nebo opravu k existující aplikaci, můžete obnovit originální aplikaci, pouze pokud máte originální soubor instalátoru nebo úplnou zálohu odebraného softwarového balíku. Při obnovování originální aplikace nejprve odeberte aplikaci a poté ji znovu nainstalujte z originálního instalačního souboru nebo ze záložní kopie.




Tip! Zvolením **Volby** → *Zobrazit protokol* zobrazíte softwarové balíky, které byly instalovány nebo odebrány, a informaci o době, kdy k tomu došlo.

- 1 Instalační balíky mohou být do herní konzoly přeneseny z kompatibilního počítače, načteny při procházení stránkami služby, nebo přijaty v multimediální zprávě, v podobě přílohy zprávy el. pošty nebo při připojení přes Bluetooth. Používáte-li pro přenos souboru aplikací PC Suite pro Nokia N-Gage, umístěte soubor v herní konzole do složky **c:\nokia\installs**.

- 2 Instalační balíky mohou být do herní konzoly přeneseny z kompatibilního počítače prostřednictvím dodaného USB kabelu DKE-2 Mini-B. Pokud pro přenos souboru z CD-ROMu do herní konzoly Nokia N-Gage používáte Průzkumník systému Windows, umístěte jej do paměťové karty (místní disk).

- 3 Otevřete **Správce**, vyhledejte instalační balík a zvolením **Volby** → *Instalovat* zahajte instalaci. Případně vyhledejte v paměti herní konzoly nebo na paměťové kartě instalační soubor, zvolte jej a stisknutím  zahajte instalaci.




Příklad: Jestliže Vám byl doručen instalační soubor v příloze zprávy el. pošty, otevřete schránku, otevřete zprávu el. pošty, otevřete zobrazení příloh, vyhledejte instalační soubor a stisknutím  zahajte instalaci.

V průběhu instalace přístroj zkontroluje integritu instalovaného balíku. Herní konzola zobrazí informace o provedených testech a poté máte možnost vybrat, zda pokračovat nebo stornovat instalaci. Po dokončení kontroly integrity softwarového balíku je aplikace nainstalována do herní konzoly.



Tip! Chcete-li odeslat protokol instalace, například při vyžádání technickou podporou, zvolte **Volby** → *Odeslat protokol* → *Přes SMS* nebo *El. poštou* (k dispozici jen v případě, že je správně provedeno nastavení el. pošty).

Odebrání softwaru


- 1 Chcete-li odebrat softwarový balík, vyhledejte jej a zvolte **Volby**→ *Odstranit*.
 - 2 Stisknutím **Ano** potvrďte operaci.
-  **DŮLEŽITÉ!** Pokud odeberete software, můžete jej znovu instalovat pouze z originálního softwarového balíku nebo z úplné zálohy odstraněného softwarového balíku. Odstraníte-li software, můžete ztratit možnost otevírat dokumenty, které byly tímto softwarem vytvořeny. Pokud je na odstraněném softwarovém balíku závislý jiný software, může tento software přestat pracovat. Podrobnosti získáte v dokumentaci k instalovanému softwarovému balíku.

dat: *Kalendář, Kontakty, Dokumenty, Zprávy, Fotografie, Zvuky, Videoklipy, Aplikace, Použ. paměť* a *Volná paměť*.




Tip! Zmenšuje-li se volná paměť v herní konzole, odstraňte některé dokumenty nebo je přesuňte do paměťové karty. Viz rovněž kapitolu 'Odstraňování problémů' na str. 127.


Zobrazení využití paměti

- Chcete-li otevřít zobrazení paměti, zvolte **Volby**→ *Detaily paměti*.
-  **Poznámka:** Pokud je v herní konzole použita paměťová karta, musíte zvolit jedno ze dvou zobrazení paměti, jedno pro herní konzolu (*Paměť přístroje*) a jedno pro kartu (*Paměťová karta*). Pokud není použita, máte k dispozici pouze jedno zobrazení (*Paměť přístroje*).

V obou zobrazení detailů paměti herní konzola vypočítá a zobrazí množství volné paměti pro uložení dat a instalaci nového softwaru. V těchto zobrazeních detailů paměti můžete zobrazit využití paměti různými skupinami

16. Možnosti připojení


 **Poznámka:** Abyste mohli používat funkce ze složky **Nástroje**, musí být přístroj zapnutý. Nezapínejte přístroj tam, kde je používání bezdrátových přístrojů zakázáno nebo kde je možný vznik interferencí a jiného nebezpečí.

 Zvolte **Menu** → **Nástroje** → **Bluetooth**.

Prostřednictvím Bluetooth můžete přenášet data z herní konzoly do jiného kompatibilního přístroje, například telefonu nebo počítače.


Připojení přes Bluetooth



 **Poznámka:** Herní konzola Nokia N-Gage je kompatibilní s používanou specifikací Bluetooth 1.1. Vzájemná spolupráce mezi herní konzolou a ostatními produkty prostřednictvím Bluetooth však není garantována a je závislá na kompatibilitě. Podrobnější informace o kompatibilitě mezi přístroji Bluetooth získáte v informacích pro uživatele daného produktu nebo od výrobce.

Při Bluetooth připojení můžete hrát hry pro dva nebo více hráčů se svými kamarády, kteří mají stejnou hru na svém kompatibilním přístroji. Viz 'Hry' na str. 29. Bluetooth

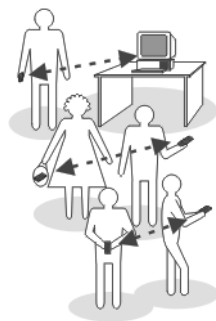
můžete používat i v profilu Offline, ve kterém přístroj neprovádí žádná bezdrátová volání. Viz 'Profil Offline' na str. 95.

 **Tip!** Přes Bluetooth můžete rovněž hrát hry pro dvě herní konzoly.

Bluetooth umožňuje nezaplatněné bezdrátové připojení mezi elektronickými přístroji, jejichž vzájemná vzdálenost není větší než max. 10 metrů. Připojení Bluetooth je možné použít pro hraní her, odesílání obrázků, videa, textu, vizitek, poznámek v kalendáři nebo pro bezdrátové připojení přístrojů s modulem Bluetooth, například počítačů.

Protože přístroje využívající technologii Bluetooth spolu komunikují na bázi rádiových vln, nemusí být umístěny v přímé viditelnosti.

Oba přístroje pouze musí být ve vzdálenosti max. 10 metrů. Spojení je však náchylné na rušení překážkami, například



stěnami nebo dalšími elektronickými přístroji.

Používání Bluetooth vybijí baterii a může snížit provozní dobu přístroje. Toto vezměte do úvahy zejména pokud s herní konzolou provádíte ještě další operace.


Mohou rovněž platit určitá omezení provozu přístrojů Bluetooth. Informujte se u odborníků.

První aktivování funkce Bluetooth

Jestliže aktivujete funkci Bluetooth poprvé, budete vyzváni k zadání názvu Bluetooth Vaší herní konzoly.

- Napište název (max. 30 písmen) nebo použijte výchozí název 'Nokia N-Gage'. Pokud posíláte data přes Bluetooth dříve, než zadáte název Bluetooth Vaší herní konzoly, bude použit výchozí název.

Nastavení Bluetooth

Při úpravě nastavení Bluetooth vyhledejte potřebné nastavení a stiskněte .

- Bluetooth** – pokud chcete použít Bluetooth, zvolte **Zapnuto**. Nastavíte-li menu Bluetooth na **Vypnuto**, všechna aktivní připojení Bluetooth se



ukončí a Bluetooth nebude možné používat pro odesílání a přijímání dat.

- Vidit. mého přístroje** – pokud zvolíte **Zobrazen všem**, Váš přístroj bude viditelný pro všechny ostatní Bluetooth přístroje v průběhu hledání zařízení. Jestliže zvolíte **Nezobrazovat**, Váš přístroj nebude při hledání zařízení ostatními Bluetooth přístroji nalezen.



Poznámka: Pokud po aktivování funkce Bluetooth změníte nastavení **Vidit. mého přístroje** na **Zobrazen všem**, bude přístroj a jeho název viditelný pro ostatní uživatele přístrojů Bluetooth.

- Můj název Bluetooth** – zadejte název Bluetooth Vaší herní konzoly. Pokud po aktivování funkce Bluetooth změníte nastavení **Vidit. mého přístroje** na **Zobrazen všem**, bude přístroj a jeho název viditelný pro ostatní uživatele přístrojů Bluetooth.



Tip! Při hledání zařízení se mohou některé přístroje Bluetooth zobrazit pouze jako unikátní Bluetooth adresy (adresy přístroje). Chcete-li zjistit unikátní Bluetooth adresu Vaší herní konzoly, zadejte v pohotovostním režimu kód ***#2820#**.

Odesílání dat přes Bluetooth



Poznámka: Vždy je možné vytvořit pouze jedno připojení Bluetooth.

- Otevřete aplikaci, ve které je uložena položka, kterou chcete odeslat. Chcete-li například poslat obrázek do jiného kompatibilního přístroje, otevřete aplikaci

Obrázky. Pokud chcete do kompatibilního přístroje poslat videoklip, otevřete aplikaci Videopřehrávač.


- 2 Vyhledejte položku, kterou chcete odeslat, například fotografii, a zvolte **Volby** → *Odeslat* → *Přes Bluetooth*.



Tip! Chcete-li poslat text přes Bluetooth (místo zprávy SMS), otevřete Poznámky, napište text a zvolte **Volby** → *Odeslat* → *Přes Bluetooth*.

- 3 Herní konzola začne hledat kompatibilní přístroje, které jsou v dosahu. Přístroje s aktivní funkcí Bluetooth, které se nacházejí v dosahu, se postupně začnou zobrazovat na displeji. Zobrazí se ikona, název Bluetooth a typ přístroje nebo zkrácený název. Již autentifikované přístroje jsou zobrazeny s ikonou .



 **Poznámka:** Jestliže jste již dříve prováděli hledání přístrojů Bluetooth, zobrazí se nejprve dříve pořízený seznam. Pro zahájení nového hledání zvolte **Další přístroje**. Po vypnutí herní konzoly se seznam přístrojů vymaže a před odesláním dat bude nutné provést nové hledání zařízení.

- Pro přerušení hledání stiskněte **Stop**. Seznam přístrojů se přestane aktualizovat a můžete sestavit připojení s již nalezeným přístrojem.

- 4 Vyberte přístroj, který chcete použít, a stiskněte **Zvolit**. Odesílaná položka se zkopíruje do složky K odeslání a na displeji se zobrazí text *Probíhá připojování*.
- 5 **Autentifikace (není-li vyžadována připojovaným přístrojem, viz krok 6)**

- Pokud druhé zařízení vyžaduje před umožněním datového přenosu autentifikaci, zazní tón a budete vyzváni k zadání hesla.
- Vytvořte vlastní heslo (1 až 16 číslic) a vyměňte si jej s uživatelem druhého zařízení Bluetooth, který musí použít stejné heslo. Toto heslo je použito pouze jednou a není nutné si jej pamatovat.
- Po autentifikaci je zařízení uloženo do zobrazení Autentifik. přístroje.



Slovník: Autentifikace přístrojů. Uživatelé zařízení s aktivním modulem Bluetooth si musí vzájemně poskytnout heslo a toto heslo použít pro autentifikaci obou přístrojů. Přístroje, které nemají uživatelské rozhraní, mají pevné heslo nastavené z výroby.

- 6 Po úspěšném sestavení připojení se zobrazí text *Odesílají se data*.



Poznámka: Data přijatá přes Bluetooth naleznete ve složce Přijaté v aplikaci Zprávy. Podrobnější informace, viz str. 80.



Poznámka: Dojde-li při odesílání k chybě, zpráva nebo data se odstraní. Složka Koncepty v aplikaci Zprávy neobsahuje zprávy odeslané přes Bluetooth.

Ikony pro přístroje s podporou Bluetooth:

- Počítač,
- Telefon,
- Jiný, a
- Neznámý.

Kontrola stavu připojení Bluetooth

- Je-li v pohotovostním režimu zobrazena ikona , je funkce Bluetooth aktivní.
- Pokud ikona bliká, přístroj se pokouší připojit ke druhému zařízení.
- Je-li ikona zobrazena nepřerušovaně, je připojení Bluetooth aktivní.

Zobrazení Autentifik. přístroje

Autentifikaci se hledání zařízení urychluje a usnadňuje. Autentifikované přístroje jsou snadněji rozpoznatelné a v seznamu nalezených zařízení jsou označeny ikonou . V hlavním zobrazení menu Bluetooth otevřete stisknutím seznam autentifikovaných přístrojů ().

Volby v zobrazení Autentifik. přístroje: *Nový autent. přístř., Připojit / Odpojit, Přiradit zkr. jméno, Odstranit, Odstranit vše, Ověřený / Neověřený, Nápověda a Konec.*

Autentifikace s přístrojem

- 1 V zobrazení Autentifik. přístroje zvolte **Volby** → *Nový autent. přístř.*. Herní konzola začne hledat kompatibilní přístroje, které jsou v dosahu. Nebo jestliže jste již dříve prováděli hledání přístrojů Bluetooth, zobrazí se nejprve dříve pořízený seznam. Pro zahájení nového hledání zvolte **Další přístroje**.
- 2 Vyberte přístroj, který chcete autentifikovat, a stiskněte **Zvolit**.
- 3 Informace o výměně hesel, viz krok 5 (Autentifikace) v předchozím odstavci. Zařízení je přidáno do seznamu Autentifik. přístroje.

Zrušení autentifikace

- V zobrazení Autentifik. přístroje vyhledejte přístroj, pro který chcete zrušit autentifikaci, a stiskněte nebo zvolte **Volby** → *Odstranit*. Zařízení bude odebráno ze seznamu Autentifik. přístroje a autentifikace se zruší.
- Chcete-li zrušit autentifikaci všech zařízení, zvolte **Volby** → *Odstranit vše*.





Poznámka: Pokud při aktivním připojení k zařízení zrušíte autentifikaci tohoto zařízení, dojde k okamžitému zrušení autentifikace, ale připojení zůstane i nadále aktivní.

Přřazení zkrácených názvů pro autentifikované přístroje

Některým přístrojům můžete přiřadit zkrácené názvy (přezdívku), která Vám usnadní jejich rozpoznání. Tento název je uložen v paměti herní konzoly a není zobrazen jiným uživatelům Bluetooth přístrojů.

- Při přiřazování zkráceného jména vyberte požadované zařízení a zvolte **Volby** → *Přiřadit zkr. jméno*. Napište zkrácený název a stiskněte **OK**.


 **Příklad:** Zadejte zkrácený název pro přístroj Vašeho přítele, který má aktivní funkci Bluetooth, nebo pro Váš počítač. Usonadníte si tím jeho rozpoznání.

 **Poznámka:** Zvolte název, který je snadno zapamatovatelný a rozpoznatelný. Později je při novém hledání zařízení nebo v případě, že toto zařízení vyžaduje připojení, použit tento zkrácený název pro jeho identifikaci.

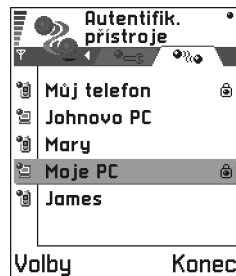
Nastavení Ověřeného nebo Neověřeného přístroje

Po autentifikaci přístroje jej můžete nastavit jako **Ověřený** nebo **Neověřený**:



Neověřený (výchozí) – požadavek na připojení tohoto přístroje musí být pokaždé potvrzen.

Ověřený – připojení mezi herní konzolou a tímto přístrojem může být navázáno bez Vašeho vědomí. Není vyžadováno potvrzení ani autorizace. Toto nastavení použijte pro známé přístroje, například Vaše PC nebo přístroj náležící někomu důvěryhodnému. Vedle ověřeného přístroje je v zobrazení Autentifik. přístroje zobrazena ikona .

- V zobrazení Autentifik. přístroje vyhledejte požadované zařízení a zvolte **Volby** → *Ověřený/Neověřený*.



Přijímání dat přes Bluetooth

Při přijímání dat přes Bluetooth zazní tón a jste dotázáni, zda chcete přijmout zprávu přes Bluetooth. Pokud souhlasíte, zobrazí se  a přijatá položka se uloží do složky **Přijaté** v aplikaci **Zprávy**. Zprávy Bluetooth jsou indikovány ikonou . Podrobnější informace, viz str. 80.

Odpojení Bluetooth

Připojení Bluetooth se odpojí automaticky po odeslání nebo přijmutí dat.

Připojení herní konzoly k počítači

Podrobnější informace o propojení herní konzoly s kompatibilním počítačem přes Bluetooth a informace o instalaci PC Suite pro Nokia N-Gage, viz **Instalační příručka pro PC Suite** na CD-ROMu v sekci 'Software'. Podrobnější informace o používání aplikace PC Suite pro Nokia N-Gage, viz **online nápovědu** aplikace PC Suite.



Poznámka: PC Suite nebude pracovat přes USB kabel. PC Suite použijte pouze přes Bluetooth.



Poznámka: Nokia Audio Manager nepracuje přes Bluetooth, používejte jej pouze přes USB kabel.

Použití CD-ROMu

Uživatelské prostředí CD-ROMu by se mělo spustit automaticky po vložení disku do jednotky CD-ROM kompatibilního počítače. Pokud se nespustí, pokračujte takto:

- 1 V hlavním panelu systému Windows klepněte na tlačítko **Start** a zvolte Programy → Průzkumník.
- 2 Na jednotce CD-ROM vyhledejte soubor s názvem **NokiaN-Gage.exe** a poklepejte na něj. Otevře se uživatelské rozhraní CD-ROMu.
- 3 Aplikaci PC Suite pro Nokia N-Gage naleznete v sekci 'Software'. Poklepejte na ikonu 'PC Suite for Nokia N-Gage'. Průvodce instalací Vás provede celým instalačním procesem.



Poznámka: PC Suite nebude pracovat přes USB kabel. PC Suite použijte pouze přes Bluetooth.

Použití herní konzoly jako modemu pro připojení k internetu nebo pro odesílání a přijímání faxů



Podrobné informace o instalaci naleznete v **Stručná příručka pro Nokia Modem Options** na CD-ROMu dodaném s telefonem.

Vzdálená synchronizace



Poznámka: Aplikaci Synch. musíte načíst z CD-ROMu.

Aplikace Synchronizace umožňuje synchronizovat kalendář nebo kontakty v herní konzole s různými kalendáři a adresáři na kompatibilním počítači nebo na vzdáleném serveru (na internetu). Synchronizace se provádí přes datové volání v GSM nebo při připojení přes GPRS.

Synchronizační aplikace používá pro synchronizování dat technologii SyncML. Informace o kompatibilitě SyncML získáte od dodavatele aplikace synchronizace adresáře nebo kalendáře, se kterým chcete data z Vašeho přístroje synchronizovat.

Volby v hlavním zobrazení
Vzdálená synchronizace: *Synchronizovat, Nový synch.*

profil, Uprav. synch. profil, Odstranit, Zobrazit protokol, Návod a Konec.

Vytvoření nového synchronizačního profilu



Slovník: Synchronizační profil je nastavení pro vzdálený server. Chcete-li synchronizovat data s více servery nebo aplikacemi, můžete vytvořit více profilů.

- 1 Nejsou-li definovány žádné profily, přístroj se zeptá, zda chcete vytvořit nový profil. Zvolte **Ano**.
Jestliže chcete vytvořit k existujícím profilům další profil, zvolte **Volby** → *Nový synch. profil*. Zvolte, zda chcete jako základ pro vytvoření nového profilu použít výchozí hodnoty nastavení nebo zda chcete zkopírovat hodnoty z existujícího profilu.
- 2 Určete následující:

Název synch. profilu - napište popisný název profilu.

Typ nosiče / Adresa hostitele / Port / Ověření HTTP - správné informace získáte od provozovatele služby nebo administrátora systému.

Přístupový bod - zvolte přístupový bod, který chcete použít pro datové připojení. Další informace naleznete v kapitole 'Nastavení připojení' na str. 43.

Uživatelské jméno - vaše uživatelské jméno pro synchronizační server. O toto uživatelské jméno požádejte provozovatele služby nebo administrátora systému.

Heslo - napište své heslo. O toto heslo požádejte provozovatele služby neb administrátora systému.

Kalendář - zvolte *Ano*, jestliže chcete synchronizovat kalendář.

Vzdálený kalendář - zadejte správnou cestu ke vzdálenému kalendáři na serveru. Musí být definováno, pokud předchozí nastavení *Kalendář* bylo nastaveno na *Ano*.

Kontakty - zvolte *Ano*, jestliže chcete synchronizovat kontakty.

Vzdálené kontakty - zadejte správnou cestu ke vzdáleným kontaktům na serveru. Musí být definováno, pokud předchozí nastavení *Kontakty* bylo nastaveno na *Ano*.

- 3 Stisknutím **Hotovo** uložíte nastavení.

Synchronizování dat

V hlavním zobrazení aplikace Synchronizace jsou zobrazeny různé profily. Můžete rovněž vidět, jaký protokol profil používá: http nebo WAP, a jaký druh dat bude synchronizován: Kalendář, Kontakty nebo oba.

- 1 V hlavním zobrazení vyhledejte profil a zvolte **Volby** → *Synchronizovat*. Ve spodní části displeje se zobrazí průběh synchronizace.



Chcete-li zrušit synchronizaci před jejím ukončením, stiskněte **Zrušit**.

- 2 O dokončení synchronizace jste informováni.
- Po dokončení synchronizace stiskněte **Protokol** nebo zvolte **Volby** → *Zobrazit protokol* pro otevření protokolu, ve kterém je zobrazen stav synchronizace (*Dokončeno* nebo *Neúplně*) a počet záznamů kalendáře nebo kontaktů, které byly přidány, upraveny, vymazány nebo vynechány (nesynchronizovány) v telefonu a na serveru.

17. Odstraňování problémů

Málo místa v paměti

Zobrazí-li se následující text, znamená to, že je v herní konzole nedostatek volného místa. Musíte tedy uvolnit místo odstraněním některých dat: *Nedostatek paměti k provedení operace. Odstraňte některá data.* nebo *Nedostatek paměti. Odstraňte některá data.* Informace o uložených datech a o potřebě paměti pro různé skupiny dat získáte po otevření aplikace **Nástroje**→ **Správce** a zvolení **Volby**→ *Detaily paměti*.

Následující položky byste měli pravidelně odstraňovat, abyste předešli nedostatku místa v paměti:

- zprávy ze složek Přijaté, Koncepty a Odeslané v aplikaci Zprávy,
- načtené zprávy el. pošty z paměti herní konzoly,
- uložené stránky prohlížeče a
- obrázky ve složce Obrázky.

Chcete-li odstranit kontaktní informace, data z kalendáře, měřiče trvání a cen hovorů, skóre her nebo jiná data, musíte otevřít odpovídající aplikaci.

Pokud odstraňujete více položek najednou a je zobrazeno některé z následujících upozornění: *Nedostatek paměti k provedení operace. Odstraňte některá data.* nebo *Nedostatek paměti. Odstraňte některá data.*, pokuste se vymazat položky postupně (začněte od nejmenší položky).

Vymazání paměti kalendáře – pro vymazání více záznamů najednou otevřete zobrazení měsíce a zvolte **Volby**→ *Odstranit záznam*→.

- *Před datem* – chcete-li vymazat poznámky kalendáře pouze do určitého data. Zadejte datum, do něhož se všechny poznámky z kalendáře odstraní.
- *Všechny záz.* – pro vymazání všech záznamů z kalendáře.

Vymazání informací z protokolu – Chcete-li trvale vymazat obsah Protokolu, Výpis posledních hovorů a Výpis doručení zpráv, otevřete Protokol a zvolte **Volby**→ *Smazat protokol* nebo zvolte *Nastavení*→ *Trvání protokolu*→ *Bez protokolu*.

Různé způsoby uchování dat:

- pro zkopírování některých informací do počítače použijte PC Suite pro herní konzolu Nokia N-Gage, viz str. 124,
- pošlete obrázky na svoji el. adresu a poté je uložte na počítači, nebo
- pošlete data přes Bluetooth do jiného kompatibilního přístroje.

Otázky a odpovědi

Displej herní konzoly

- **Otázka:** Proč se po každém zapnutí přístroje objevují na displeji jasné, nebarevné nebo prázdné body?

Odpověď: Toto je charakteristická vlastnost aktivního maticového displeje. Displej přístroje obsahuje několik přepínacích prvků ovládajících jednotlivé pixely. Proto se na displeji může objevit malé množství jasných, nebarevných nebo prázdných bodů.

Bluetooth

- Otázka: Proč není možné ukončit Bluetooth spojení?
Odpověď: Pokud se jiné zařízení pokouší o připojení k Vašemu přístroji, ale neodesílá žádná data a ponechá připojení otevřené, je jediný možný způsob, jak ukončit připojení, zcela vypnout funkci Bluetooth. Otevřete menu Bluetooth a zvolte nastavení *Bluetooth* → *Vypnuto*.
- Otázka: Proč se nedá najít přístroj mého přítele s aktivní funkcí Bluetooth?
Odpověď: Zkontrolujte, zda mají oba přístroje aktivovanou funkci Bluetooth.
Zkontrolujte, zda vzdálenost mezi oběma přístroji není větší než 10 metrů nebo zda mezi přístroji nejsou pevné překážky, například zdi apod.
Zkontrolujte, zda druhé zařízení není v režimu 'Nezobrazovat'.

Multimediální zprávy

- Otázka: Co je nutné udělat, pokud mi herní konzola sdělí, že není možné přijmout multimediální zprávu, protože je paměť zaplněna?
Odpověď: Nedostatek volné paměti je indikován chybovou zprávou: *Nedostatek paměti pro načtení zprávy. Odstraňte některá data*. Informace o uložených datech a o potřebě paměti pro různé skupiny dat získáte po otevření aplikace

Nástroje → **Správce** a zvolení **Volby** → *Detaily paměti*. Po uvolnění paměti se středisko multimediálních zpráv automaticky znovu pokusí doručit Vám multimediální zprávy.

- Otázka: Co je nutné provést po zobrazení zprávy: *Není možné načíst multimediální zprávu. Připojení k síti je již používáno.* ?
Odpověď: Ukončete všechna aktivní datová připojení. Multimediální zprávy nemohou být načteny, pokud je aktivní jiné datové připojení používající jinou adresu brány pro prohlížeč nebo el. poštu.
- Otázka: Jak mohu ukončit datové spojení, jestliže herní konzola neustále opakovaně zahajuje datové spojení?
Krátko se zobrazí: *Načítám zprávu* nebo *Pokus o opakované načtení*. Co se děje?
Odpověď: Herní konzola se pokouší načíst multimediální zprávu ze střediska multimediálních zpráv.
Zkontrolujte správnost nastavení multimediálních zpráv. Dále ověřte, zda je správně zadáno tel. číslo nebo adresa. Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Multimediální zpráva*.
Sestavování datového připojení můžete přerušit následujícími způsoby. Otevřete **Zprávy** a zvolte **Volby** → *Nastavení* → *Multimediální zpráva*.
- Zvolte *Po doručení zprávy* → *Odložit načtení* - jestliže chcete, aby středisko multimediálních zpráv uložilo zprávu pro její pozdější načtení, například až zkontrolujete nastavení. Po této změně herní konzola musí do sítě odeslat informace s požadavkem. Chcete-li později načíst zprávy, zvolte *Načíst okamžitě*.

- Zvolte *Po doručení zprávy* → *Odmít. zprávu* – pokud chcete odmítnout příjem všech příchozích multimediálních zpráv. Po této změně musí herní konzola odeslat potřebné informace do sítě. Středisko multimediálních zpráv odstraní všechny multimediální zprávy, které čekají na doručení k Vám.
- Zvolte *Příjem multimédií* → *Vypnuto* – pokud chcete ignorovat všechny příchozí multimediální zprávy. Po této změně herní konzola nemusí kvůli multimediálním zprávám provádět žádné síťové připojení.

Obrázky

- Otázka: Jak zjistím, jestli je podporován formát obrázkového souboru, který se pokouším otevřít?
Odpověď: Podrobnější informace o podporovaných formátech obrázkových souborů, viz str. 63.

Hudba

- Otázka: Proč se mi nedaří přenést hudební skladby do herní konzoly?
Odpověď: Ověřte, zda je na paměťové kartě dostatek místa. Podle potřeby odstraňte některé hudební soubory z paměťové karty.

Hry

- Otázka: Proč se mi nedaří spustit zvolenou hru?
Odpověď: Ověřte, zda je nainstalovaná správná paměťová karta pro zvolenou hru.

Zprávy

- Otázka: Proč není možné zvolit kontakt?
Odpověď: Pokud nemůžete zvolit kontakt v adresáři Kontakty, kontaktní karta nemá tel. číslo nebo adresu el. pošty. V aplikaci Kontakty zadejte do kontaktní karty chybějící informace.

Kalendář

- Otázka: Proč není zobrazeno číslo týdne?
Odpověď: Pokud jste změnili nastavení aplikace Kalendář tak, aby týden začínal jiným dnem než "pondělí", číslo týdne nebude zobrazeno.

Prohlížeč

- Otázka: *Nejsou definovány platné příst. body. Definujte jeden v nastavení Služby.*
Odpověď: Zadejte správné nastavení prohlížeče. Informace získáte od provozovatele služby. Viz 'Nastavení přístroje pro používání prohlížeče' na str. 107.

Protokol

- Otázka: Proč se zobrazuje prázdný protokol?
Odpověď: Můžete mít aktivován filtr, jemuž neodpovídá žádná událost komunikace v protokolu. Pro zobrazení všech událostí zvolte **Volby** → *Filtr* → *Všechnu komunikaci*.

Připojení k PC

- Otázka: Čím jsou způsobeny problémy v připojení herní konzoly ke kompatibilnímu PC?
Odpověď: Zkontrolujte, zda je na PC nainstalována a spuštěna aplikace PC Suite pro Nokia N-Gage. Viz **Instalační příručka pro PC Suite** na CD-ROMu v sekci

'Software'. Podrobnější informace o používání aplikace PC Suite pro Nokia N-Gage, viz **online nápovědu** aplikace PC Suite.





Poznámka: PC Suite nebude pracovat přes USB kabel. PC Suite použijte pouze přes Bluetooth.



Přístupové kódy

- **Otázka:** Jaký je zamykací kód a kódy PIN nebo PUK?
Odpověď: Výchozí zamykací kód je **12345**. Pokud zapomenete zamykací kód, kontaktujte prodejce herní konzoly.
 Pokud zapomenete nebo ztratíte PIN nebo PUK kód nebo jestliže jste takový kód neobdrželi, kontaktujte operátora sítě.
 Informace o heslech získáte u provozovatele přístupového bodu, například provozovatele služby internetu (ISP), provozovatele služby nebo operátora sítě.

Aplikace neodpovídá

- **Otázka:** Jak je možné ukončit aplikaci, která neodpovídá?
Odpověď: Otevřete okno přepínání aplikací podržením stisknutého tlačítka . Vyhledejte aplikaci a stisknutím  ji ukončete.

Je otevřeno příliš mnoho aplikací

- **Otázka:** Proč je spuštěná hra pomalá?
Odpověď: Je otevřeno příliš mnoho aplikací. Podržením stisknutého tlačítka  ukončete nepoužívané aplikace. Vyhledejte aplikaci a stisknutím  ji ukončete.

Nokia Audio Manager

- **Otázka:** Proč není vidět ikona N-Gage?
Odpověď: Zkontrolujte, zda máte na PC nainstalován software Nokia Audio Manager dříve, než připojíte herní konzolu k PC pomocí USB kabelu.



Poznámka: Nokia Audio Manager nepracuje přes Bluetooth, používejte jej pouze přes USB kabel.

18. Informace o bateriích

Nabíjení a vybíjení

- Telefon je vybaven baterií, kterou je možné opakovaně nabíjet.
- Uvědomte si, prosím, že plného výkonu nové baterie je dosaženo až po dvou nebo třech cyklech úplného vybití a nabití!
- Baterie může být mnohokrát opětovně nabita (řádově stovky nabití), po určitém čase ji však bude třeba vyměnit. Pokud se čas, po který je přístroj v provozu (doba, po kterou hovoříte a doba, kdy je přístroj v pohotovosti), výrazně zkrátí, je třeba zakoupit novou baterii.
- Používejte pouze baterie schválené výrobcem telefonu a dobíjejte je pouze schválenými nabíječkami. Nepoužívejte-li nabíječku, odpojte ji od elektrické sítě. Neponechávejte baterii připojenou k nabíječce dobu delší než týden; přebíjení může zkrátit její životnost. Je-li plně nabitá baterie ponechána bez použití, dojde po čase k jejímu samovolnému vybití.
- Extrémní teploty mohou ovlivnit schopnost nabíjení baterie.
- Používejte baterie pouze ke stanovenému účelu.
- Nikdy nepoužívejte poškozenou baterii ani nabíječku.
- Baterii nezkratujte. K náhodnému zkratování může dojít, pokud kovový předmět (mince, sponka nebo pero) způsobí přímé spojení pólů + a – baterie (kovové proužky na baterii), například když náhradní baterii přenášíte v kapse nebo tašce. Zkratování baterie může poškodit baterii nebo předmět, který zkrat způsobil.
- Ponecháním baterie na horkém nebo chladném místě, například v uzavřeném voze v létě nebo v zimě, se omezi její kapacita a životnost. Vždy se pokuste baterii uchovat v teplotním rozsahu 15°C až 25°C (59°F až 77°F). Telefon s horkou nebo chladnou baterií může dočasně přestat pracovat, přestože je baterie zcela nabitá. Výkon baterie je částečně omezen při teplotách pod bodem mrazu.
- Nevhazujte baterie do ohně!
- Baterie likvidujte v souladu s místním nařízením (např. recyklujte). Neodhazujte je do domovního odpadu.
- Baterii vyjměte pouze po vypnutí telefonu.

19. Péče a údržba

Přístroj je produktem moderní technologie a kvalitního zpracování. Proto je o něj potřeba pečovat. Následující doporučení Vám pomohou dodržet podmínky pro firemní záruky a využívat přístroj po mnoho let.

- Udržujte přístroj a všechny jeho části a příslušenství mimo dosah malých dětí.
- Uchovávejte přístroj v suchu. Srážky, vlhkost a všechny typy kapalin mohou obsahovat minerály, které způsobují korozi elektronických obvodů.
- Nepoužívejte ani neponěchávejte přístroj v prašném prostředí. Mohlo by dojít k poškození jeho pohyblivých součástí.
- Neponechávejte přístroj v horku. Vysoké teploty zkracují životnost elektronických zařízení, poškozují baterie a deformují či poškozují plastové součásti.
- Neponechávejte přístroj v chladném prostředí. Při zahřívání telefonu (na provozní teplotu) se uvnitř sráží vlhkost, která může poškodit elektronické obvody.

- Nepokoušejte se přístroj otevřít. Neodborné zacházení jej může poškodit.
- Nedovolte, aby přístroj upadl na zem nebo byl vystaven silným otřesům. Nešetrné zacházení může poškodit jeho vnitřní elektronické obvody.
- Při čištění přístroje nepoužívejte chemikálie, rozpouštědla ani silné čisticí prostředky.
- Přístroj nepřebarvujte. Barva může zalepit pohyblivé součásti přístroje a omezit jeho správnou funkci.
- Používejte pouze dodanou nebo schválenou výměnnou anténu. Neschválené antény, modifikace nebo připojky mohou přístroj poškodit a mohou porušit nařízení určená pro rádiová zařízení.

Všechna výše uvedená doporučení použijte odpovídajícím způsobem na přístroj, baterii, nabíječku nebo libovolné příslušenství. Pokud některé nepracuje správně, odneste jej do nejbližšího kvalifikovaného servisu. Servisní pracovníci vám pomohou a v případě nutnosti i zařídí odbornou opravu.

20. Důležité bezpečnostní informace

Bezpečnost silničního provozu

Při řízení vozidla nedržte přístroj v ruce. Nepokládejte jej na sedadlo spolujezdce nebo na místo, odkud by se mohl v případě nehody nebo náhlého zastavení uvolnit.

Bezpečnost silničního provozu je vždy na prvním místě!

Provozní prostředí

Dodržujte všechna zvláštní nařízení, která se týkají provozu mobilních přístrojů a vypněte jej vždy, když je používání telefonu nebo herního zařízení zakázáno nebo když je nebezpečí, že by jeho provoz mohl být zdrojem rušení nebo ohrožení.

Přístroj používejte pouze v normální pracovní poloze.

Aby byly dodrženy směrnice pro vystavení RF záření, používejte pouze schválené příslušenství Nokia. Je-li přístroj zapnutý a chcete jej přenášet poblíž těla, používejte vždy pouze pouzdra schválená společností Nokia.

Části přístroje jsou magnetické. K přístroji mohou být přitahovány kovové materiály; osoby se sluchadly by neměly držet přístroj u ucha se sluchadlem. Přístroj vždy zajistěte v držáku, protože kovové materiály by mohly být přitahovány jeho sluchátkem. Do blízkosti přístroje neukládejte kreditní karty nebo jiná magnetická záznamová média, protože by mohlo dojít k vymazání jejich informací.

Elektronická zařízení

Většina moderních elektronických zařízení je chráněna před působením rádiových frekvencí (RF). Některá elektronická zařízení však nemusejí být chráněna před rádiovými frekvencemi, které vysílá Váš bezdrátový přístroj.

Kardiostimulátor Výrobci kardiostimulátorů doporučují, aby mezi kardiostimulátorem a bezdrátovým přístrojem byla dodržena minimální vzdálenost 20 cm, která zaručí, že kardiostimulátor nebude přístrojem rušen. Tato doporučení vycházejí z nezávislých pozorování, provedených výzkumným ústavem Wireless Technology Research. Osoby s kardiostimulátorem:

- By měly vždy udržovat minimální vzdálenost 20 cm mezi kardiostimulátorem a zapnutým přístrojem;
- By neměly by přenášet přístroj v náprsní kapse;
- By měly při telefonování přikládat přístroj k uchu na vzdálenější straně, aby se zmenšila možnost rušení kardiostimulátoru.
- By měly, za předpokladu že cítí rušení kardiostimulátoru, přístroj okamžitě vypnout.

Sluchadla Některé digitální mobilní přístroje mohou působit rušení některých sluchadel. V případě takového rušení kontaktujte poskytovatele služeb.

Ostatní zdravotnická zařízení Funkce všech zařízení, pracujících na principu rádiového přenosu (včetně mobilních přístrojů) může způsobovat interference (rušení) nesprávně

chráněných zdravotnických zařízení. Informace, týkající se chránění přístrojů před působením rádiových frekvencí (RF), získáte od lékaře nebo výrobce zdravotnického zařízení. Přístroj vypnete ve zdravotnických zařízeních, pokud jste k tomu místním nařízením vyzváni. Nemocnice nebo zdravotnická zařízení mohou používat přístroje, které jsou citlivé na signály RF.

Vozidla Signály RF mohou ovlivnit nesprávně instalované nebo nedůsledně chráněné elektronické systémy motorových vozidel (např. elektronické systémy vstřikování paliva, elektronické protiblokovací systémy brzd (ABS), elektronické tempomaty a systémy airbagů). Bližší informace získáte od výrobce vozidla, nebo jeho obchodního zastoupení. Měli byste rovněž kontaktovat výrobce příslušenství, která byla do vozidla přidána.

Místní nařízení Vypněte přístroj, pokud je to místním nařízením vyžadováno.

Bezpečnostní informace týkající se video her

Informace o fotosenzitivním záchvatu Velmi malému procentu osob může způsobovat zdravotní problémy určitý vizuální vjem, včetně pohledu na blikající světla nebo vzory, které se objevují ve video hrách. I osoby, které dosud neměly zdravotní problémy (např. záchvaty nebo epilepsii), mohou mít nedidiagnostikovaný předpoklad ke vzniku fotosenzitivního epileptického záchvatu při sledování video her. Tyto záchvaty se mohou projevovat různě – závratěmi, mžitkami, tikem, třepáním a šubáním paží nebo nohou, dezorientací, zmateností nebo momentální ztrátou vědomí. Záchvaty mohou dále způsobovat ztrátu vědomí nebo křeče, které v

případě pádu na zem nebo na blízké předměty mohou zapříčinit poranění.

Pokud na sobě zpozorujete některé z těchto příznaků, okamžitě přestaňte hrát a obraťte se na svého lékaře. Dospělí, kteří dovolu dospívajícím (nebo dětem) hrát hry, by u nich měli sledovat tyto příznaky nebo se jich na ně ptát, protože děti jsou mnohem náchylnější na takovéto záchvaty než dospělí. Riziko fotosenzitivních záchvatů může být sníženo hraním v dobře osvětlené místnosti. Rovněž se nedoporučuje hrát, pokud jste ospalí nebo unavení. Jestliže víte, že vy, nebo někdo z Vašich blízkých, trpíte na záchvaty nebo epilepsii, informujte se před hraním her u lékaře.

Hrajte bezpečně. Po každé půlhodině hraní hry si udělejte přestávku. Cítíte-li se unavení nebo zjistíte-li nepříjemné pocity či bolest rukou a/nebo paží, přestaňte okamžitě hrát. Pokud tyto stavy přetrvávají, informujte se u lékaře. Používání vibrací může zhoršit poranění. Nezapínejte vibrace, pokud máte nemocné kosti nebo klouby v prstech, rukou, zápěstích nebo pažích.

Výbušná prostředí

Vypněte přístroj tam, kde je nebezpečí výbuchu a dodržujte zde všechna nařízení a příkazy. Jiskření v takovýchto prostorech může způsobit výbuch nebo požár, při kterých hrozí nebezpečí osobního poranění nebo úmrtí.

Doporučujeme uživatelům, aby vypínali přístroj v prostoru čerpacích stanic. Uživatelům připomínáme, aby dodržovali všechna omezení, týkající se používání rádiových zařízení ve skladech pohonných hmot (sklady paliv a prodejní prostory), v chemických továrnách, nebo v místech, kde se provádí odstřel.

Výbušná prostředí jsou často, ale ne vždy, viditelně označena. Patří mezi ně podpalubí lodí; prostory pro převážení nebo ukládání chemikálií; vozidla používající kapalně ropné plyny (např. propan a butan); prostory, kde je v atmosféře zvýšená koncentrace chemikálií nebo malých částic (například obilný prach nebo metalické prášky); a další prostory, ve kterých se za normálních podmínek doporučuje vypnout motor vozidla.

Vozidla

Opravit nebo instalovat přístroj do vozidla by měl pouze zkušený servisní pracovník. Neodborný servis nebo instalace mohou být nebezpečné a mohou způsobit zánik záruk, poskytovaných na zařízení.

Pravidelně kontrolujte, jestli je veškeré příslušenství mobilního přístroje ve vozidle správně instalováno a jestli správně pracuje.

Neukládejte ani nepřenášejte hořlavé kapaliny, plyny nebo výbušné materiály ve stejném prostoru, ve kterém je uložen přístroj, jeho části a příslušenství.

U vozidel vybavených airbagy si uvědomte, že airbagy při aktivaci vyvíjejí značnou sílu. Neumísťujte žádné předměty, včetně instalovaného nebo přenosného příslušenství bezdrátového přístroje, na kryty airbagů ani do prostoru, do kterého se airbagy v případě nárazu aktivují. Pokud je příslušenství bezdrátového přístroje ve vozidle nesprávně instalováno a dojde k aktivaci airbagů, může dojít k vážnému osobnímu poranění.

Používání přístroje v letadle je zakázáno. Před vstupem do letadla přístroj vypněte. Použití bezdrátových přístrojů

v letadlech může být pro provoz letadla nebezpečné, může narušit telefonní síť a může být i nezákonné.

Nedodržení uvedených pravidel může vést k pozastavení či odepření přístupu k telefonním službám, soudnímu postihu, případně obojím.

Tišňová volání



DŮLEŽITÉ! Tento přístroj, podobně jako ostatní bezdrátové přístroje, pracuje prostřednictvím rádiových signálů, bezdrátových a pozemních sítí a uživatelem naprogramovaných funkcí. Vzhledem k tomu nelze zajistit spojení za všech okolností. Nespoléhejte proto na spojení tohoto typu v zásadních případech (např. lékařská pohotovost).

Tišňová volání nemusí být dostupná ve všech bezdrátových sítích nebo pokud jsou použity určité funkce přístroje a nebo služby sítě. Informace získáte u provozovatele sítě.

Provádění tišňového volání:

- 1 Není-li přístroj zapnutý, zapněte jej. Zkontrolujte, zda je k dispozici odpovídající síla signálu. Některé sítě mohou vyžadovat instalovanou platnou SIM kartu.
- 2 Vymažte displej potřebným počtem stisknutí tlačítka (například pro ukončení hovoru, ukončení funkce menu apod.) a připravte přístroj na provádění hovoru..
- 3 Zadejte číslo tišňového volání pro Vaši oblast (např. 112 nebo jiné oficiální číslo tišňových volání). Toto číslo se v různých oblastech liší.
- 4 Stiskněte tlačítko .

Jsou-li používány některé funkce, budete muset nejdříve tyto funkce vypnout, a teprve poté vytáčet číslo tísňového volání. Konzultujte tento dokument s poskytovatelem služeb sítě.

Při provádění tísňového volání nezapomeňte uvést co nejpřesněji všechny důležité informace. Uvědomte si, že Váš přístroj může být jediným spojením z místa nehody, a proto neukončujte hovor, dokud k tomu nebudete vyzváni.



DŮLEŽITÉ! V profilu Offline nemůžete provádět žádné hovory, a to ani tísňová volání, nebo používat jiné funkce, které vyžadují pokrytí sítě.

Certifikační informace (SAR)

TENTO MODEL TELEFONU SPLŮJE POŽADAVKY NA VYSTAVENÍ RÁDIOVÝM VLNÁM

Váš bezdrátový přístroj je rádiový přijímač a vysílač. Přístroj byl navržen a vyroben tak, aby nepřekročil emisní limity vystavení rádiovým frekvencím (RF) stanovené mezinárodními směrnici (ICNIRP). Tyto limity jsou součástí obsáhlých směrnic a stanovují pro populaci povolené úrovně RF. Směrnice jsou založeny na standardech vyvinutých nezávislými vědeckými organizacemi během pravidelných a rozsáhlých testů vědeckých studií. Směrnice obsahují takové bezpečnostní rozpětí, aby byla zajištěna bezpečnost všech osob, bez ohledu na věk nebo zdravotní stav.

Standard vyzařování pro bezdrátové telefonní přístroje pracuje s měrnou jednotkou uváděnou jako specifická míra absorbe (SAR, Specific Absorption Rate). Limit SAR je dle

mezinárodních směrnic stanoven na 2.0 W/kg*. SAR testy jsou prováděny za použití standardních pracovních poloh, s přístroji pracujícími na nejvyšší povolené výkonové úrovni ve všech testovaných frekvenčních rozsazích. Přestože je SAR určena jako nejvyšší povolená úroveň výkonu, skutečná provozní úroveň SAR může být výrazně nižší. Vzhledem k faktu, že byl přístroj navržen pro provoz ve více výkonnostních úrovních, je vždy používán jen výkon nutný pro připojení k síti. Všeobecně platí, že čím jste blíže k anténě základové jednotky, tím menší je potřebný výkon přístroje.

Nejvyšší povolená hodnota SAR tohoto modelu přístroje pro oblast uší je rovna 0,37 W/kg. Přestože mohou existovat rozdíly mezi úrovněmi SAR různých telefonů v různých pozicích, všechny musí odpovídat mezinárodním směrnicím pro oblast RF vyzařování.

Tento produkt splňuje požadavky na vystavení rádiovým vlnám, pokud je používán v normální poloze u ucha nebo umístěn nejméně 1,5 cm od těla. Je-li pro přichycení telefonu k oděvu použito pouzdro, spona na opasek nebo jiný držák, nesmí obsahovat kovový materiál a musí být umístěn nejméně 1,5 cm od těla.

* SAR limit pro veřejné mobilní telefony je stanoven na 2.0 W/kg průměrně na 10 gramů tělní tkáně. Směrnice obsahují takové bezpečnostní rozpětí, aby byla při všech druzích měření zajištěna dostatečná bezpečnost osob. Hodnoty SAR se mohou lišit podle místních (státních) požadavků a frekvenci použité v síti. Informace o SAR v jiných zemích naleznete v informacích o produktu na Internetové adrese www.nokia.com.

Rejstřík

A

- Aktivování reproduktoru
- Animace 62
- Animace GIF 62
- Aplikace 113
 - Instalování Java aplikací 113
 - Nastavení Java aplikace 115
 - Odebrání Java aplikace 114
 - Otevření Java aplikace 114

Audio soubory

Viz Média soubory

- Autentifikace, vysvětlení ve slovníku 121

- Automatický příjem hovoru 53

B

Bezpečnost

- Bezpečnostní certifikáty 51
- Nastavení 49
- Přístupové kódy 49

Bezpečnostní informace

- Bezpečnost silničního provozu 133
- Elektronická zařízení 133
- Pěče a údržba 132
- Provozní prostředí 133
- Tísňová volání 135
- Vozidla 135
- Výbušná prostředí 134

- Blokování hovorů 52

Bluetooth 119

- Autentifikace 121
- Heslo nastavené z výroby 121
- Heslo, vysvětlení ve slovníku 121
- Ikony přístrojů 122
- Indikátory stavu připojení 122
- Nastavení 120
- Odesílání dat 120
- Odpojování 123
- Požadavek na autentifikaci 121
- Požadavky při připojování 121
- Přijímání dat 123
- Unikátní adresa přístroje 120
- Zkrácené názvy pro autentifikované přístroje 123
- Zrušení autentifikace 122

Budík 104

- Odložení buzení 105

C

- CD-ROM 124
- Ceny za paketové datové přenosy 44
- Certifikáty 51
 - Nastavení spolehlivosti 52

Č

- Čas, nastavení 48

D

- Datové připojení
 - Indikátory 10
- Datum, nastavení 48
- DNS, Domain Name Service, vysvětlení ve slovníku 47
- DTMF tóny, vysvětlení ve slovníku 20

E

- Editor příkazů služby 88
- El. pošta 79
 - Načtení ze vzdálené schránky 85
 - Nastavení 91
 - Offline 85
 - Online 84
 - Otevření 86
 - Přílohy 86
 - Uložení příloh 87
 - Vymazání 87
 - Vzdálená schránka 84

F

- Formát vCard 59
- Formáty souborů
 - .AAC 38
 - JAD a JAR 116
 - M3U 38
 - MP3 38

RealOne Player 66

Soubor SIS 116

G

GPRS

Viz Paketový datový přenos

H

Handsfree

Viz Reproduktor

Headset 15

Heslo

Paměťová karta 27

Hlasová schránka 18

Přesměrování do hlasové
schránky 21

Změna čísla 18

Hlasová volba 56

Hlasové záznamy 56

Poslech 58

Přidání 56

Volání 57

Vymazání 58

Vysvětlení ve slovníku 54

Změna 58

Hlasové zprávy 18

Hodiny 104

Budík 104

Nastavení 104

Hry 29

Hry pro více hráčů 30

HSCSD

Viz Vysokorychlostní datové volání

Hudba 31

Nahrávání 33

Hudební přehrávač 31

Hudební soubory

Viz Média soubory

I

Import dat

Kontakty 60, 100

Indikátory 10

Datové připojení 10

Indikátory připojení

Bluetooth 122

Datové připojení 10

Informace o bateriích 131

Informace o buňce 53

Informační služba 88

Instalace softwaru 117

IP adresa, vysvětlení ve slovníku 47

ISDN, vysvětlení ve slovníku 47

J

Java

Viz Aplikace.

Jazyk

pro psaní 40

K

K odeslání 87

Kalendář 97

Nastavení 100

Odeslání záznamů 100

Pole záznamu v kalendáři 98

Signalizace 100

Symboly 99

Vymazání několika záznamů
najednou 127

Vzdálená synchronizace 125

Zastavení signalizace 100

Zobrazení 98

Kalkulačka 102

Klávesové zkratky

V aplikaci Obrázky 62

Konferenční hovor 18

Kontaktní karty

Hlasové záznamy 56

Odebrání vyzváněcích tónů 58

Poslech hlasových záznamů 58

Přidání hlasových záznamů 56

Připojení vyzváněcích tónů 58

Přiřazení tlačítek zrychlené
volby 58

Přiřazení výchozích čísel a adres 56

Uložení DTMF tónů 20

Vložení obrázků 55

Vymazání hlasových záznamů 58

Vzdálená synchronizace 125

Změna hlasových záznamů 58

Kontakty

Import dat 60, 100

Konvertor 103
 Konverze jednotek 103
 Přejmenování měny 104
 Převod měny 103
 Přidání směnných kurzů 104
Konvertor jednotek 103
Kopírování
 Kontaktů mezi SIM kartou a pamětí
 herní konzoly 54
 Text 75

L
Ladění stanice rádia 34
Limit ceny hovoru
 Nastavené provozovatelem
 služby 23
 Vynulování počítadla 24
Limit pro ceny hovorů 23

M
Málo místa v paměti
 Odstraňování problémů 127
 Zobrazení využití paměti 28, 118
Mé složky 83
Média soubory
 Formáty souborů 66
 Přehrávání 67
 Vysvětlení ve slovníku 66
Menu 11
 Tlačítko Menu 11
 Změna uspořádání Menu 11
Mezipaměť, vysvětlení ve slovníku 112

Vymazání 112
Miniatury
 V kontaktní kartě 55
Modem
 Používání herní konzoly jako
 modemu 124
Multimediální zprávy 77
 Opakované přehrání zvuku 82
 Přehrávání zvuků 82
 Vytvoření 78
 Zobrazení 81

N
Nahrávání hlasových záznamů 56
Nahrávání z externích zdrojů 33
Nahrávání z rádia 35
Nastavení
 Aplikace (Java™) 115
 Bezpečnost 49
 Blokování hovorů 52
 Bluetooth 120
 Certifikáty 51
 Datum a čas 48
 Displej 41
 El. pošta 91
 Hodiny 104
 Informační služba 92
 Kalendář 100
 Nastavení přístroje 40
 Obecné 40
 PIN kód 49

Přesměrování hovorů 21
Připojení 43
Příslušenství 53
Přístupové kódy 49
RealOne Player 68
Volání 25
Volba povolených čísel 50
Zamykací kód 49
Zprávy 89
 Zprávy služby 92
 Zprávy SMS 89
 Zprávy, složka Odeslané 93
 Zvuky 94, 96
Nastavení displeje 41
Nastavení připojení 43
Nástroje
 Viz kapitolu *Správce – instalování
 aplikací a softwaru*
Nečinný stav
 Viz *Pohotovostní režim*
Nepřijaté hovory 22
Nokia Audio Manager 35

O
Oblíbené 101
 Přidání zástupce 101
Obrázek na pozadí
 Viz *Nastavení, Obecné*
Obrázky 61
 Celá obrazovka 62
 Formáty 63

Klávesové zkratky při zobrazení
obrázků 62
Otáčení 62
Přesouvání zobrazované části 62
Přidání ke kontaktní kartě 55
Složka Obrázkové zprávy 63
Správa 63
Změna velikosti zobrazení 62
Zobrazení 61
Zobrazení informací o obrázku 63
Odebrání softwaru 118
Odeslání
Data přes Bluetooth 120
Kontaktní karty, Vizitky 59
Média soubory 68
Videoklipy 68
Záznamy v kalendáři 100
Odložení buzení 105
Odmítnutí hovorů 19
Odpojování
Bluetooth 123
Odstraňování problémů 127
Offline 85
Online 84
Online nápověda 12
Organizování
Menu 11
Otisk obrazovky 64
Ovládání hlasitosti 14
V průběhu hovoru 17

P
Paketový datový přenos 44
Ceny 44
Měřič připojení 25
Nastavení 48
Počítadlo dat 25
Vysvětlení ve slovníku 44
Paměťová karta 26
Formátování 27
Heslo 27
Obnovení 27
Odemknutí 28
Videoklipy 26
Využití 28
Zálohování 27
PC
Připojení 124
PIN kód 49
Odblokování 49
Pohotovostní režim 9
Indikátory 10
Nastavení 41
Poplatky
Paketový datový přenos 44
Poslech hudby 32
Poslech rádia 33
Poslech zpráv 18
Potvrzení 71
Potvrzení o doručení zpráv 71
Používání rádia 34

Poznámky 104
Prediktivní vkládání textu 73
Tipy 74
Vypnutí 74
Profil Offline 95
Profily 94
Nastavení 94, 96
Přejmenování 95
Prohlížeč
Nastavení zpráv služby 92
Přístupové body prohlížeče, viz
Přístupové body
Zprávy služby 83
Protokol 21
Předplacené SIM karty 23
Přehrání videa 67
Přehrávač, Hudba 31
Přenos hudebních souborů
Viz *Nokia Audio Manager*
Přepínání mezi aplikacemi 12
Přepojení hovorů 20
Přesměrování hovorů 19
Přijaté hovory 22
Přijmutí
Data přes Bluetooth 123
*Vyzváněcí tóny, loga operátora a
nastavení, viz Zprávy "smart"*
Přijmutí hovoru 19
Automaticky 53
Příkazy USSD 88

Přílohy

Načtení 86

Zobrazení 86

Připojení k počítači 124

Příslušenství

Nastavení 53

Přístupové body 43

Nastavení 45

Nastavení, Pokročilá 47

Přístupové body, vysvětlení ve
slovníku 43

Provozovatel služby, vysvětlení ve
slovníku 43

Přístupové kódy 49

Přístupový bod k internetu (IAP)

Viz *Přístupové body*

Psaní 72

Prediktivní vkládání textu 73

Prediktivní vkládání textu,
vypnutí 74

Tradiční zadávání textu 72

R

Rádio 33

RealOne Player 66

Formáty souborů 66

Media guide 67

Ovládání hlasitosti 68

Streamování 67

Rekordér 106

Rekordér, záznam zvuku 106

Reproduktor 14

Aktivování 14, 15

Vypnutí 15

S

Schránka 84

Odpojování 86

Sdílená paměť 16

SIM karta

Jména a tel. čísla 25

Kopírování jmen a tel. čísel 54

Zobrazení zpráv SIM karty 25

Zprávy 88

Skladatel 105

Nastavení hlasitosti zvuku 105

Nastavení tempa 105

Poslech tónů 105

Změna stylu přehrávání 105

Skupiny kontaktů 59

Odebrání členů 60

Přidání více členů najednou 59

Přidání vyzváněcích tónů 58

Slo 111

Složky, vytváření, organizování položek
do složek 13

Služby

Procházení 109

Připojení 108

Ukončení spojení 112

Software

Instalace 117

Odebrání 118

Přenesení souboru .SIS do herní
konzoly 117

Soubor SIS 116

Soubory JAD a JAR 116

Spořič displeje

Nastavení 41

Spuštění hry 29

Spuštění hry pro dva hráče 29

Spuštění hry pro více hráčů 30

Spuštění na pozadí 64

Stahování 111

Streamování

Vysvětlení ve slovníku 67

Středisko zpráv SMS

Přidání nového 89

Symboly pro

Záznamy v kalendáři 99

Synchronizace

Viz *Vzdálená synchronizace*.

SyncML

Viz *Vzdálená synchronizace*.

T

Telefonní seznam

Viz *Kontakty*

Textové šablony 84

Textové zprávy 76

Psaní a odeslání 76

Tišňová volání 135

Tóny 94

Tradiční zadávání textu 72

U

Úkoly 102

Úpravy

Kontaktní karty 55

Text 72

Záznamy v kalendáři 97

V

Videoklipy

Viz *Média soubory*

Videopřehrávač

viz *RealOne Player*

Vizitka, vysvětlení ve slovníku 59

Odeslání 59

Vložení

Text 75

Volaná čísla 22

Volání 17

Filtrování 24

Jednotky 23

Konferenční hovor 18

Limit ceny 23

Mezinárodní 17

Nastavení 25, 42

Nastavení pro přesměrování 21

Nepřijaté 22

Odmítnutí 19

Pomocí hlasového záznamu 57

Poslední hovory 21

Použití adresáře Kontaktů 17

Přepojení 20

Přesměrování 19

Přijaté 22

Přijmutí 19

Trvání 23

Volané 22

Volby v průběhu hovoru 20

Vymazání obsahu 25

Zrychlená volba 18

Volba povolených čísel 50

Vyhledávací pole 14

Vyjmutí

Text 75

Vymazání

Kontaktní karty 55

Počítadla cen hovorů 24

Volání 25

Výpis posledních hovorů 22

Záznamy v kalendáři 98

Vymazání paměti

Informace protokolu 127

Záznamy v kalendáři 127

Výpis posledních hovorů 21

Ceny hovorů 23

Délka hovorů 23

Jednotky cen hovorů 23

Limit ceny hovoru 23

Nepřijaté hovory 22

Přijaté hovory 22

Volaná čísla 22

Vymazání seznamů hovorů 22

Výpis volání

Viz *Volání*

Vysokorychlostní datové volání,
vysvětlení ve slovníku 44

Vytvoření

Kontaktní karty 54

Vyzváněcí tóny 94

Nastavení 94, 96

Přijmutí ve zprávě "smart" 82

Připojení osobního vyzváněcího
tónu 58

Ztišení 19

Vzdálená schránka 84

Odpojování 86

Vzdálená synchronizace 124

W

WAP

Ikony 109

Vymazání mezipaměti
prohlížeče 112

X

XHTML prohlížeč 107

XHTML, vysvětlení ve slovníku 107

Z

Zadávání textu 72

Záložka, vysvětlení ve slovníku 109

Zamykací kód 49

Zastavení

- Budík 105
- Signalizace v kalendáři 100
- Zástupci
 - V aplikaci Oblíbené 101
- Změna nastavení 64
- Změna velikosti zobrazení 62
- Zobrazení
 - Animace GIF 62
 - Obrázky 61
- Zprávy
 - Hlavní zobrazení 70
 - K odeslání 87
 - Mé složky 83
 - Multimediální zprávy 77
 - Nastavení 89
 - Nastavení složky Odeslané 93
 - Obrazové zprávy 76
 - Potvrzení o doručení zpráv 71
 - Přijaté 80
 - Psaní textu 72
 - Psaní zpráv el. pošty 79
 - Textové zprávy 76
 - Uložení grafik obrázkových zpráv 63
 - Zprávy na SIM kartě 88
- Zprávy "smart"
 - Odeslání 76
 - Přijmutí 82
- Zprávy informací sítě 88
- Zrychlená 58

- Zrychlená volba 58
- Volání 18
- Zvukové soubory
 - Viz *Média soubory*
- Zvuky 94
 - Odebrání osobního vyzváněcího tónu 58